

# **"FOR SCIENCE. YOU MONSTER."**

En jämförelse av språkets direkthet i svenska och finska översättningar av ansiktshotande  
akter i *Portal 2*

Markus Karjalainen  
Pro gradu-avhandling  
i nordisk filologi  
Humanistiska fakulteten  
Uleåborgs universitet  
April 2021

# INNEHÅLLSFÖRTECKNING

<b>1. INLEDNING.....</b>	<b>3</b>
1.1. Syfte .....	5
1.2. Material och metod.....	6
<b>2. TEORETISK BAKGRUND .....</b>	<b>9</b>
2.1. Inledning till digitala spel, speltyper och <i>Portal 2</i> .....	9
2.2. Narratologisk synvinkel på spel.....	12
2.3. Spel som forskningsintresse.....	13
2.4. Lokalisering och översättning av spel.....	16
2.5. Artighetsteori och ansikte .....	19
2.6. Ansiktshotande akter .....	20
2.7. Översättningsstrategier .....	24
2.7.1. Pragmatiska översättningsstrategier .....	26
2.7.2. Semantiska översättningsstrategier .....	30
2.7.3. Grammatiska översättningsstrategier.....	33
<b>3. ANALYS OCH RESULTAT .....</b>	<b>37</b>
3.1. Ansiktshotande akter som visar en negativ värdering av åhörarens positiva ansikte .....	37
3.1.1. Förakt.....	37
3.1.2. Åtlöje .....	39
3.1.3. Kritik.....	41
3.1.4. Klagan .....	43
3.1.5. Beskyllningar .....	46
3.1.6. Förolämpningar.....	49
3.2. Ansiktshotande akter som visar att talaren inte bryr sig om åhörarens positiva ansikte .....	57
3.3. Jämförelsens resultat: översättningsstrategier och direkthet.....	66
<b>4. SAMMANFATTANDE DISKUSSION .....</b>	<b>71</b>
<b>LITTERATURFÖRTECKNING .....</b>	<b>74</b>

# 1. INLEDNING

Digitala spel är en underhållningsform som har gett upphov till andra fenomen som e-sporttävlingar och spelmusikkonserter. Spelandets stora popularitet kan också visas med olika kriterier. Ett sådant är att spelindustrin har vuxit och nått samma storleksordning i försäljningen som biobiljetter (se Zackariasson & Wilson 2010: 140). En annan mätare är antalet spelare. På fastlandet i Finland spelar 60,5 % av 10–75-åringar digitala spel minst en gång i månaden (Kinnunen, Lilja & Mäyrä 2018: 24). Andelen är 8 % högre än 2013 då den var 52,5 % (Mäyrä & Ermi 2014: 15).

Den globala populariteten och det språkliga innehållet i spel innebär behov av översättning, att texter återges på nya språk. Översättningsvetenskap, som forskar översättning, är en av de vetenskapsgrenar som har intresserat sig för spel. Praktiken att återskapa spel på nya språk till olika kulturområden kallas av spelindustrin för *spellokalisering*. Lokalisering av multimodala digitala spel innebär ofta inte bara språkliga översättningar utan också icke-verbala förändringar. Det kan vara problematiskt ur översättningsvetenskapens traditionella synvinkel. Spelens särdrag borde beaktas, men i princip kan forskningen utnyttja de verktyg som har utvecklats i samband med traditionella medier eller litteratur. (Se Bernal-Merino 2007; Mangiron & O'Hagan 2006; Mangiron 2013)

Översättning är ett delområde som berör utveckling och publicering av åtminstone de flesta "stora spel" med höga budgetar. Forskning i spelöversättning håller på att utvecklas och etablera sig på vetenskapsfältet. Nya undersökningar publiceras i växande takt, men med tanke på antalet spel i övrigt finns det mycket som återstår att forska i. Det är nyttigt både teoretiskt och praktiskt att öka vetandet om något så populärt som spel. Det kan göras med nya och varierande studier, och att fokusera i spelöversättningar är en bra möjlighet. Det har jag för avsikt med denna pro gradu-avhandling där jag fokuserar på ett spel som har översatts till två av Nordens språk.

Digitala spels innehåll inspireras ofta av populärkulturen som filmer, böcker eller idrott (Bernal-Merino 2007: 3). Till exempel ishockey- och fotbollsspel utges årligen, och älskade bok- och filmklassiker som *Sagan om ringen* och *Star Wars* har gett upphov till spel och spelserier. I populärkulturen är det i högsta grad fråga om underhållning eller välbehag

(Herkman 2002: 191). Spel kan ses som populärkultur och de gör inget undantag i detta avseende: De flesta spelen syftar på att underhålla spelaren eller spelarna. Roande händelser i spel kan ske spontant eller förekomma som designade skeenden. Humoristiska händelser kan öka spelets värde som underhållning, och utvecklaren kan bidra till detta med språkanvändningen i spelet. Humor i spel kan skapas och återskapas av översättaren till exempel med uttal med accenter (O'Hagan & Mangiron 2013: 177). Undersökningar i översättning som har digitala spel som material är inte vanliga. Det har dock behandlats både humor och översättning i spel även vid Uleåborgs universitet: Saastamoinen (2017) har analyserat skämttyper och översättningsstrategier i *The Last of Us*.

Humor är också en motivering i mitt val av *Portal 2* (2011) som material. En recensent har konstaterat att "manuskriptet och skrivandet är vad som gör detta äventyr så underhållande" (Arnold 2011, egen översättning), och en annan har påpekat att humorn inte är enkel utan förstärks genom karaktärerna (Naik 2011). Jag instämmer med dessa iakttagelser. Spelets humor baserar sig på karaktärerna och deras interpersonella förhållanden, fastän personerna är konstgjorda. Spelaren löser de utmanande portalpusslen ur *Chells* synvinkel, som en människa som inte själv talar ett ord men inkluderas i andra figurers repliker. En underhållande effekt skapas genom att robotar och artificiella intelligenser beter och uttrycker sig mänskligt. Det är huvudsakligen två robotar med besynnerliga personligheter som talar i *Portal 2*. Både *Wheatley* och *GLaDOS* riktar ofta sina repliker mot *Chell*. *Wheatley* talar nyansrikt och naturligt medan *GLaDOS* har en jämn röst som låter syntetisk. *Wheatleys* engelska röstskådespelare är Stephen Merchant och *GLaDOS* spelas av Ellen McLain (Arnold 2011).

Dialoginnehållet i *Portal 2* varierar från hatfulla personliga anmärkningar till beröm och besinningslösa kommentarer. Det finns artighet och oartighet i replikerna. Därför anser jag att detta spel innehåller intressant material till forskning kring ett språkligt fenomen. Brown och Levinson (1987) har forskat i samarbete mellan samtalspartner och satt upp en teori om artighetsstrategier. Artighetsteorin omfattar en beskrivning av sätt att hota en persons *ansikte*. Ansiktet är den offentliga självbilden som personen föreställer sig ha och vill bevara. Det har två dimensioner: det *positiva* och det *negativa ansiktet*. Handlingar som hotar uppfattningen av ansiktets acceptabilitet kan kallas för *ansiktshotande akter* (*face-threatening acts*, *FTAs*). Dessa påverkar hur talarens respekt för åhöraren uppfattas. Hot mot det negativa ansiktet betyder att individens inherent önskan att agera och vara utan andras

påverkan inte respekteras. Det kan ske till exempel genom befallningar. Hot mot det positiva ansiktet uppstår när talaren säger någonting som innehåller motstridigheter eller nonchalans mot åhörarens känslor, avsikter eller behov att vara omtyckt. Exempelvis kan man göra åhöraren till åtlöje eller kritisera hans eller hennes handlingar. Ansiktshotet kan förminskas med artighet som ökar respekten. Repliker kan bli längre och meddelandets effektivitet kan förändras med artighetsuttryck. I stället för en mer direkt begäran "Hjälp mig", som kan hota det negativa ansiktet, kan det finnas skäl att uttala en försiktig, indirekt "Jag undrar om du kunde hjälpa mig lite". Mer invecklade meningar kan innebära nya utmaningar vid översättning.

Det väsentliga i Brown och Levinsons teori för denna studie är kunskaper om ansiktshotande akter. Det är intressant att studera vilka utvägar översättare har valt för att återge ansiktshotande akter på nya språk. Översättarens arbete är "strategiskt" när han eller hon väljer målspråkliga översättningsmotsvarigheter till källspråkiga uttryck. *Översättningsstrategier* (eller *översättningsbyten*) är ett teoretiskt koncept som syftar på att förklara denna arbetsprocess. Många forskare har presenterat strategibeskrivningar med olik emphasis och indelning. Enligt Huhtala (1995) är det fråga om *obligatoriska översättningsbyten* när förändringar i översatta texter beror enbart på språkspecifika strukturer. Förändringar på grund av andra orsaker, såsom kultur och omvärld, kallar Huhtala för *frivilliga översättningsbyten*. (Huhtala 1995: 25–26, 39) Chesterman (2016) resonerar om översättningsstrategier utgående från grammatiska, semantiska och pragmatiska aspekter.

## 1.1. Syfte

I denna pro gradu-avhandling undersöker jag översättning av ansiktshotande akter i datorspelet *Portal 2*. Många repliker i spelet är ansiktshotande, men som helhet stödjer de spelets underhållningsfunktion och skapar humor. Jag tar reda på vilka översättningsstrategier som har använts i de svenska och finska undertexterna. Mitt syfte är att skaffa fram en jämförelse av eventuella skillnader i översättningar av ansiktshotande akter på två språk. Jag jämför undertexter som har översatts från engelska till Finlands nationalspråk finska och svenska. Den egenskap som jag jämför är språkets direkthet. I jämförelsen använder jag mig av översättningsstrategier som analytiskt verktyg. Förändringar av direkthet i talakter kan stå i relation till översättningsstrategier (Chesterman 2016: 107). Dessa beror för sin del på översättaren och saker som språk och kultur som översättaren tar i beaktande.

Jag fokuserar på sådana ansiktshotande akter som kan uppfattas negativt av mottagaren. I artighetsteorins termer riktas hotet mot åhörarens positiva ansikte.

I en kulturs språkbruk kan det finnas större benägenhet att vara direkt medan en annan kultur gynnar indirekthet. Mikluha konstaterar att det kommer sig av luthersk tradition att finländare talar rakt och säger direkt vad de menar. Svensk artighet däremot förutsätter ett mjukare, mer indirekt sätt att samtala. (Mikluha 1998: 23, 135, 148) Jag vill lyfta fram denna aspekt i mitt material och se om den syns i översättningarna. Undersökningens hypotes är att den finska översättningens språk är mer direkt än den svenska översättningens språk. Det är ändå möjligt att språk och översättningar i spel inte reflekterar samma tendenser som i naturliga samtal. Varje spel är sin egen värld och språket kan påverkas av bland annat spelets underhållningsfunktion eller lokaliseringsarbete. Därför kan språket i spelöversättningar vara annorlunda än språket i andra texter.

## 1.2. Material och metod

Forskningsmaterialet kommer ur datorspelet *Portal 2* (2011) som är uppföljaren till *Portal* (2007). Båda spelen har utvecklats av Valve Software och mottagits med bra recensioner. De har publicerats såväl för personliga datorer som för spelkonsoler. Spelets intrig innebär rymning från en forskningsanstalt som håller på att ödeläggas. Spelaren behöver observations- och problemlösningsförmåga, för protagonisten Chell stöter på problematiska hinder, varav enklaste är gropar och låsta dörrar. Framsteg i att övervinna dessa görs med hjälp av ett portalgevär och andra science fiction-uppfinningar. De viktigaste lösningarna till problemen finner man med att avlossa portalgeväret och så skapa portaler som genvägar.

Jag har insamlat materialet genom att spela *Portal 2* på dator och inspelat spelhändelserna på video. Undersökningsmaterialet består alltså av videodata om spelandet med engelskspråkigt ljudspår och svenska undertexter. Angående finska undertexter har jag hämtat de relevanta avsnitten ur spelets installationsdata: undertexterna kan öppnas med textbehandlingsprogram. Det finns en textfil för varje språk, och filerna innehåller också de källspråkliga, engelska undertexterna. Eftersom de engelska undertexterna ofta ordagrant motsvarar de talade replikerna (Mangiron 2013: 51), har jag sökt repliker med vissa ord och plockat fram de textavsnitt som utgör undertexterna i vissa spelsituationer. Så har jag en och samma videokontext för båda undertexterna och material i både text och ljud. En annan

fördel med inspelningen är att spelhändelserna bevaras oföränderliga. Om man spelar spelet på nytt kan det uppstå variation.

Saldanha och O'Brien (2013: 50) konstaterar att forskning i översatta texter (produktorienterade undersökningar) kan utföras i två huvudsyften: *evaluerande* eller *deskriptiv/förklarande*. Evaluerande forskning värderar kvaliteten på översättning eller utvecklar forskning som berör kvaliteten. Den deskriptiva riktningen kan komma med en beskrivning om produkten och på grund av observationerna förklara översättarens problemlösnings- och arbetsprocess. (Saldanha & O'Brien 2013: 50) Min analys är beskrivande och kan placeras inom det deskriptiva området.

Jag har gått till väga med analysen på följande sätt. Först har jag observerat ett antal repliker i videon och identifierat 21 avsnitt med 24 ansiktshotande akter i källspråket. I andra steget har jag klassificerat dessa enligt artighetsteorin (se avsnitt 2.6. för listan). I tredje steget har jag utforskat undertexterna komparativt med de ursprungliga replikerna och identifierat översättningsstrategier i de ansiktshotande akterna. Dessa har jag klassificerat enligt Chestermans (2016) modell. Jag har genomfört analysen i mindre enheter inom repliker: De största av dessa är ansiktshotande akter som består av meningar, satser, fraser och ord. Alla enheterna kan innebära flera översättningsstrategier. Beroende på fallet är vissa strategier viktigare än andra. På grund av artighetsteorins natur har jag framhållt de pragmatiska översättningsstrategierna över de semantiska och grammatiska. För att ha en balanserad jämförelse, har jag relaterat måltexterna till varandra så att varje översättningsstrategi i den ena texten motsvaras av minst en strategi i den andra texten. I fjärde steget har jag jämfört direktheten i en repliks översättningar. Det har jag gjort genom att identifiera vilka strategier som gör den ena måltexten mer eller mindre direkt än den andra måltexten. Sådana strategier kallar jag för *avgörande översättningsstrategier*. Jag har nämnt högst en sådan strategi för varje ansiktshotande akt. I femte steget har jag kvantitativt, med hjälp av resultaten i de två målspråken, sammanställt resultaten i komparativt syfte. Med detta menar jag graden av direkthet i ansiktshotande akter i den finska respektive svenska översättningen. De kvantitativa data kommer från min anteckningstabell som innehåller både undertexter och observationsuppgifter från de tidigare analysstegen.

Min bedömning av direkthet grundar sig dels på översättningsstrategier, dels på antalet slutsatser som behövs för att en repliks ansiktshotande akt kommer fram. Detta kan kallas för *illokut genomskinlighet (illocutionary transparency)*. Blum-Kulka definierar direktheten i talakter på följande sätt: "(in)directness [...] is taken to equal the relative length of the inferential path needed to arrive at an utterance's illocutionary point". Det vill säga att ju mer indirekt en talakt uttrycks, desto mer tolkningsförmåga kräver det. (Blum-Kulka 1987: 133)

Brown och Levinson påpekar att deras artighetsstrategisystem inte ämnar vara en uttömmande taxonomi utan en öppen gruppering av sätt att utforma meddelanden. De konstaterar att artighet inte förmedlas som räknebara signaler utan i semantiska strukturer som beror på hela meningar. Att semantik och pragmatik bör observeras i hela uttryck försvarar också en annan sak: Kvalitativ värdering ska genomföras innan kvantitativa bedömningar. (Brown & Levinson 1987: 21–22) Eftersom analysmetoden är kvalitativ, och subjektiv tolkning framhävs i materialet, är artighetsteorin inte den enda källan för potentiella ofullkomligheter: Det är möjligt att välja och analysera repliker som kan tolkas och klassificeras på flera sätt. Kontextens roll i valprocessen kan vara betydande. Av detta följer att jag lämnar en del eventuella ansiktshotande akter utanför analysen och inte behandlar alla meningar i vissa repliker.

Jag beskriver *Portal 2* vidare i nästa kapitel som behandlar digitala spel. Kapitel 2 innehåller också en översikt över lokalisering samt översättning och artighetsteori. I Kapitel 3 redogör jag för analysen samt resultaten. Där behandlar jag de viktigaste observationerna om de översättningsstrategier som förekommer i de analyserade ansiktshotande akterna. I första hand är det fråga om kvalitativ översättningsanalys, men min anteckningsmetod möjliggör kvantitativa jämförelser. Dessa jämförelser illustrerar skillnader i språkets direkthet och i förekomster av översättningsstrategier. Pro-gradu-avhandlingen avslutas med diskussionen i Kapitel 4.



## 2. TEORETISK BAKGRUND

Forskningsmaterialet har hämtats från ett digitalt spel som spelas på dator. Digitala spel kan numera betraktas mer som en vardaglig företeelse än ett randfenomen. I detta kapitel ger jag bakgrundsinformation till spel ur en tvärvetenskaplig synvinkel. Jag behandlar kategorisering av speltyper och frågar vad spelforskning säger om digitala spel och genrer. Jag illustrerar några synpunkter med exempel från *Portal 2*. Jag frågar också hurdana spel fungerar som forskningsobjekt och hur översättningsvetenskapen närmar sig speltexter. Lokalisering av spel anknyter sig till översättning, men inom spelindustrin behandlas det som en praktisk process som inte enbart har med översättning att göra. Efter dessa frågor behandlas diskuterar teorierna om artighet och översättningsstrategier som är väsentliga i efterföljande analys.

### 2.1. Inledning till digitala spel, speltyper och *Portal 2*

Mäyrä och Ermi (2014: 15) indelar spel först i digitala och icke-digitala spel. Digitala spel används med datorer, spelkonsoler, mobiltelefoner och andra elektriska apparater som behandlar information bestående av binärkod (digitala data, se Herkman 2002: 15). Till icke-digitala spel kan räknas till exempel traditionella penningautomatspel, bräd- och kortspel samt inlevelseshen spel såsom figurspel och (levande) rollspel (Mäyrä & Ermi 2014: 16). *Portal 2* tillhör digitala underhållningsspel och skiljer sig från de digitala spel som har andra funktioner som utbildning eller vinst av pengar på nätet.

Det finns åtta typer av digitala underhållningsspel i Mäyräs och Ermis (2014: 17) indelning. *Portal 2* kan räknas till de ensamspelade datorspelen eller konsolspelen eftersom det har utgivits såväl för personliga datorer (PC) som spelkonsoler. Andra typer på listan är mobilspel, Facebookspel och andra spel på webbläsare, nätspel för flera spelare, nedladdningsbara PC- och konsolspel samt bärbara konsolspel (Mäyrä & Ermi 2014: 17). Indelningen är delvis överlappande och ofullständig, men huvudsakligen kan dessa speltyper avskiljas enligt spelplattform. Andra system att kategorisera spel kan utgå från hur spelmekaniken fungerar eller vad spelet har för stoff.

*Genre* härleder sig från latinets *genus* ('art, släkte') och möjliggör att vissa medie-representationer kan urskiljas eller förenas. Att urskilja olika arter eller göra genreklassificeringar baserar sig på försök att definiera regelbundna kännetecken. (Herkman 2002: 108) Clearwater (2011) diskuterar genrer av digitala spel och konstaterar att konceptet används av speljournalister och i entusiastgemenskaper. Det är ett utvecklat system som består av flera beteckningar men användningen av olika kategorier kan variera mycket. (Clearwater 2011: 37) Det kan bero på att genrer definieras på olika håll av producenter, kritiker, forskare och mottagare (se Näränen via Herkman 2002: 113). Exempel på vanliga kategorier som förekommer på spelrecensioner är action-, äventyr-, plattform-, musik-, racing-, sport- och pusselspel samt förstapersonsskjutare (FPS), datorrollspel, strategidatorspel och simulationsspel (Clearwater 2011: 37). Av dessa är det *pusselspel* som används på webbsidor och i artiklar om *Portal 2* (se t.ex. Lund-Hansen 2011, Valve Corporation 2017).

Jag ser Chell som berättelsens protagonist eftersom hon är handlingens huvudperson och spelaren identifierar sig med henne. I *Portal 2* syns den tredimensionella världen genom protagonistens ögon, i förstapersonsperspektiv liksom i FPS-spel. Styrsettet är också likadant. En alternativ kameravinkel som ofta används i spel är en tredjepersonssynpunkt som skulle stå bakom och lite ovanför protagonisten. Val av perspektiv har betydande följder i spelarens subjektiva uppfattning av närvaro i spelet. Detsamma gäller också kameravinklar i filmer. (King & Krzywinska 2006: 116–117) Tillsammans med påverkan av andra effekt-medel kan spelaren inte bara delta i spelhändelserna utan också djupt komma in i den virtuella världen (se Herkman 2002: 194, King & Krzywinska 2006: 117). Det kan även sägas att protagonisten (också i *Portal 2*) är spelarens *avatar*, en inkarnation som representerar en "högre varelse". Denna term är ändå inte rekommendabel på grund av dess religiösa betydelse. (Kücklich 2006: 108)

Om man jämför *Portal 2* med FPS-spel, till exempel med krigsspel i serien *Call of Duty*, är skillnaden att man inte skjuter på rörliga fiender i *Portal 2*. Vapnet är ett verktyg för att manipulera pusselspelets säregna "fiende", omgivningen. Även dödliga robotar måste övervinnas med indirekta och kreativa metoder i stället för stormgevärseld. Med andra ord finns det annorlunda action i *Portal 2* än i *Call of Duty*. *Portal 2* kan ses representera en genre som kombinerar FPS- och pusselspel; det är ett förstapersons pusselspel. På ett likadant sätt utvecklades exempelvis filmgenren romantisk komedi, genom att romantiska element inkluderades i komedigenren (Herkman 2002: 125).

Beteckningen *pussel* syftar på vad spelaren får syssla med i spelet, men som ett allmänt och öppet koncept med tanke på olika spel. Hur man spelar och hur spelvärlden är uppbyggd påverkar pusslens struktur. I *Portal 2* är pusslen ofta enskilda rum där det finns både hinder och hjälpmedel som man måste arbeta med. Man behöver manipulera olika föremål och bilda nya vägar för att öppna och nå utgången ur rummet. Många sådana rum i spelet är kontrollerade "testkammare", och protagonisten är försökspersonen som måste finna och genomföra problemets lösning. Den centralaste spelmekanismen är portalgeväret som hjälten bär med sig och avlossar för att skapa högst två portaler på väggarna, innertaket eller golvet. Den ena portalen sammansluter sig till den andra och tillsammans utgör de en intra-dimensionell genväg. Man kan till exempel göra ingångsporten på golvet under fötterna och sedan skjuta upp utgångsporten på väggen på andra sidan av en grop. Sedan kan man dyka in genom golvet och genast komma till gropens andra sida. Jämför med bildserien i Figur 1: Protagonisten Chell är själv i en grop och siktar med sitt portalgevär. Hon skapar en orange portal på väggen ovanför gropen och en blå portal bredvid sig. Hon går in i den blå portalen och kommer upp ur gropen via den orange portalen. Exempelvis kan också robotiserade stridstorn med maskingevär stå på vägen. Då kan portalerna placeras till exempel så att en "tung förvaringskub" kan kastas igenom och på maskingeväret.



Figur 1. Skärmbilder från *Portal 2*. "Aperture Science Bärbara Portalenhet" kan hjälpa användaren upp ur en grop. Man skapar den ena portalen ovanför och den andra bredvid sig. Sedan stiger man igenom och fortsätter med andra problem; den röda laserstrålen måste ju riktas någonstans ...

## 2.2. Narratologisk synvinkel på spel

Herkman (2002: 85) poängterar att både genre och *berättande* (*narrativ*) är abstrakta begrepp och tillhör medieområdets högsta nivå. De lämpar sig för beskrivning av olika audiovisuella mediepresentationer och får sina närmare betydelser i kontexten. Därför kan genreklasser också lånas från filmer till spel. Herkman definierar *berättande* som ett språkligt sätt att anordna världen. *Genre* är ett sätt att anordna narrativ (berättelser). (Herkman 2002: 85) Därför kan genreklasser också lånas från filmforskning. Med tanke på teman och innehåll i *Portal 2* med avancerade robotar och andra futuristiska teknologier är markören *sci-fi* motiverad. Den har också blivit allmänt accepterad av spelargemenskapen (Valve Corporation 2017). Genreklassificeringar är nyttiga för översättning och lokalisering av spel eftersom de kan hjälpa med att identifiera hurdan ett spels textinnehåll är till exempel i fråga om mängd och specialordförråd. De mest episka och textbetonade fablerna finns typiskt i roll- och äventyrsspel (O'Hagan & Mangiron 2013: 69–70). Valve Corporations (2017) butiksida om *Portal 2* listar "taggar" som åtminstone delvis kan ses som motsvarigheter till genrer. Dessa märkord berättar hur spelargemenskapen beskriver spelets innehåll. Både den svenska taggen *humor* och den engelska taggen *comedy* antyder att det språkliga innehållet är på något sätt roligt. Detaljer får man veta i recensioner eller genom att spela. Kännedom om *Portal* (2007) kan också ge antydning om att *Portal 2* fortsätter med samma slags manuskript med underhållande repliker.

Narrativforskningens tradition är att urskilja narrativ från intrig fastän skillnaden inte är skarp. *Intrigen* innebär berättelsens händelser i den ordningsföljd som de förevisas. *Narrativet* byggs på intrigen och "innebär alla händelser som utformar berättelsens betydelser i den 'riktiga' ordningen". En intrig med kronologisk händelseföljd utan diskontinuiteter såsom ellipser är mycket jämförbar med narrativet. Detektivhistorier för sin del brukar ha invecklade intriger som använder tillbakablickar och ellipser för att kunna bevara mysteriet. (Herkman 2002: 93–94, 99)

Även om spel i allmänhet kan innehålla enklare intriger än filmer, kan de berätta om händelserna på mycket liknande sätt. *Mellansekvenser* (*cut-scenes*) är korta, i förväg framställda och filmliknande bilder som spelaren får observera avskilt från aktionerna i spelvärlden. Narrativet i spel bildar vanligen en övergripande kontext för enskilda handlingar. En

beaktansvärd skillnad i spel jämfört med filmer är att narrativets utveckling kan betraktas mera som en bisak. (King & Krzywinska 2006: 115, 122) Narrativet i *Portal 2* framförs inte med mellansekvenser utan spelaren får hålla sig aktiv och röra protagonisten samtidigt som det hörs dialog och repliker. Det traditionella, *lineära*, narrativet innebär en logisk intrigordning. Spelarens val kan påverka spelnarrativet så att berättandet blir *multilineärt*. Det betyder att spelaren kan delta i olika, alternativa, händelser som kan främja intrigen genom nya förgreningar. De eventuellt alternativa och likvärda skeendena innebär multilineärt berättande. (Herkman 2002: 94, 101)

*Audiovisuell* är en term som härstammar från två latinska verb: *audio* 'jag hör' och *visio* 'jag ser'. Det som kan förnimmas genom människans hörsel och synsinne samtidigt är *audiovisuellt*, särskilt i betydelsen av (via medier) förmedlat ljud och bild. Representationer i tv-program och datorspel betraktas allmänt som audiovisuella, men omedelbara teaterföreställningar uppfattas inte likadant. (Lehtonen 2007: 30–31) *Media* är likaså av latinskt ursprung, pluralisformen av *medium* som betyder 'att placera sig emellan, fungera som förmedlare'. *Media* kan hänvisa allmänt till kommunikationsteknologier och -medel eller urskilja olika sätt att kommunicera. Som audiovisuella medier kan räknas filmer, television, video och de *nya medierna*, som sammanställer ljud, bild och text. Sådana multimediala nya medier är många video- och datorspel, DVD-inspelningar och webbsidor. (Herkman 2002: 13–14) Dovey och Kennedy konstaterar att nya medier är digitala medier och att forska i digitala medier kommer också att förnya medieforskningen. Som en del av populärkulturen kan datorspel studeras med kulturforskningens metoder. (Dovey & Kennedy 2006: 2–3) Enligt Herkman (2002: 187) är kulturforskning en riktning som studerar mediepubliker utgående från deras egna kulturella konventioner. Jämförelsen av nya medier med äldre audiovisuella medier kan avslöja anknytningspunkter mellan dem. Det finns mycket som är gemensamt för filmer, tv och digitala spel. Enligt Clearwaters resonemang innebär det att samma betraktelsesätt kan användas vid forskning av dessa, men inte alltid. (Clearwater 2011: 37–38) Dovey och Kennedy (2006: 3) anser att medieforskning erbjuder ett fungerande ramverk för spelforskning till en viss punkt.

### **2.3. Spel som forskningsintresse**

Dovey och Kennedy ger en historisk överblick över spelforskning och konstaterar att det finns två olika tankekoncept som har varit drivkrafter för forskningen av datorspel: narratologi

och ludologi. Narratologins synvinkel är att spel kan forskas med samma metoder som tillämpas för forskning av litteratur och texter inom humanistiska vetenskaper. Ludologin argumenterar att det inte är möjligt eftersom ett datorspel innebär aktivitet liksom lek och sport snarare än traditionell text. (Dovey & Kennedy 2006: 22) Det är särskilt interaktiviteten av forskningsobjektet som förorsakar att traditionell medieforskning möter svårigheter med nya medier. I stället för att vara tittare eller läsare är publiken användare genom att de deltar i spelet. Den invecklade interaktionen mellan spelare och spel beskrivs med det engelska ordet *gameplay*. (Dovey & Kennedy 2006: 5–6) Gameplay kan innebära också annat innehåll: "the features of a computer game, such as its plot and the way it is played, as distinct from the graphics and sound effects" (MOT Oxford Dictionary of English s.v. *gameplay*). Jag skulle betona sättet att spela och det hur man framskrider i spelet.

Det relevanta med tanke på att studera översättning av spel är att fråga om en del av spelet, dess språk, kan undersökas med traditionella metoder trots interaktiviteten och det multilineära narrativet. Det verkar att språkbruket i enspelarspel är designat i förväg och är bara illusoriskt interaktivt. Detta gäller såväl enkelt strukturerade spelintriger som också de mera invecklade. Spelaren kan endast välja mellan flera alternativa svar i dialogerna, ignorera spelsekvenser som innehåller tal eller även hoppa över de språkliga meddelandena genom att trycka på en knapp. I *Portal 2* kan man välja att inte lägga märke till det mesta av dialogen, som vanligen pågår i bakgrunden medan man spelar. Spelaren gör (interaktiva) val genom att styra protagonisten, och somliga aktioner kan framkalla nya dialoger, men alla dialoger är inte obligatoriska delar av huvudintrigen. Om man vill lyssna på ytterligare underhållande repliker i *Portal 2* lönar det sig att pröva på alternativa tillvägagångssätt och söka efter rutter som inte är alldeles självklara. Det kan till exempel höras repliker som antyder att protagonisten har hjärnskada eller antisocial personlighet. Dessa kan vara mer eller mindre öppet ansiktshotande, och det förekommer också indirekta hänvisningar till tidigare händelser eller repliker. Upprepning är ett allmänt medel att skapa humor, och i helhetskontexten (*Portal 2*) kan replikerna ofta uppskattas som humoristiska. Även om vissa repliker är nedsättande, riktar de mot protagonisten och spelaren förstår att det inte är personligt. Beröm kan också förekomma och de räknas också till ansiktshotande akter, såsom det framgår av Brown och Levinsons (1987) artighetsteori.

Både spelkaraktärer och miljöer kan audiovisuellt uppmåna spelaren till belönande eller aktuella handlingar. O'Hagan och Mangiron talar om *teknologisk intuitionsdesign*

(*technological affordance*) i samband med att teknologin uppmanar användaren till en handling. Ett spelelement som text, symbol eller något objekt kan få spelaren att göra någonting: ett synligt dörrhandtag kan leda till att dörren blir öppnad. Denna egenskap i spel kan också påverka spelöversättarens strategier och vara en påminnelse av den interaktiva dimensionen i spel. (O'Hagan & Mangiron 2013: 77)

Vid översättning är det vanligen viktigt att ta hänsyn till kontexten. Såsom interaktiviteten, är också *multimodaliteten* en egenskap som kan påverka översättningsprocessen i audio-visuella spel. Lehtonen (2007: 37) anknyter multimodaliteten till vissa aspekter i kultur och media som har kommit till fokus först i postmoderna tider med kulturens *medialisering*. Medialiseringen innebär att samhällsområden som kultur eller politik påverkas av medier och upplevs genom dem (Strömbäck 2008: 387). Multimodalitetens två nivåer är *textuell* och *kulturell multimodalitet*. Lehtonen jämför mediernas multimodalitet med människans förmåga att iaktta världen med flera sinnen samtidigt. Multimodala medier kan förmedla betydelser med olika symboler och fysiska tecken samtidigt. *Textuell multimodalitet* innebär att språk i symboliska texter alltid är multimodalt. Texter består av materiella former såsom bokstav, ljud eller andra tecken som förmedlar språkliga symboler och meddelanden. *Kulturell multimodalitet* utgår från att alla mänskliga kulturer är multimodala på grund av att förmedlade eller symboliska kommunikationsformer inte är isolerade från varandra. (Lehtonen 2007: 37–38)

Ventola, Charles och Kaltenbacher (2004: 1–2) tolkar (textuell) multimodalitet så att textens semiotiska resurser är beroende av varandra. Enligt Stöckl är det olika teckensystem som kombineras och som tillsammans utgör en kommunikationsprodukt eller -process. Mottagning (och sändning) av multimodala produkter förutsätter att alla förhandenvarande teckensystem kan både semantiskt och formellt kombineras till helheter. Potentialen av semiotiska resurser har blivit större i nyare audiovisuella medier. Datorer och filmer kan sammanfoga rörliga bilder, ljud, musik och talat samt skrivet språk. (Stöckl 2004: 9–10) Sådana kombinationer är i högsta grad multimodala (Lehtonen 2007: 38). Det kan alltså finnas flera kommunikationskanaler i ett och samma medium. Auditiva och visuella kanaler används samtidigt för att förmedla information. Mottagaren får för sin del använda olika sinnen för att kunna tolka en eller flera audiovisuella meddelanden.

Samtidiga semiotiska resurser i texter har ofta sina skiljaktigheter på materiella nivåer (såsom talat ord kontra skrivet ord eller bild). De kan ändå hänvisa till ett och samma begrepp. Om de däremot syftar på olika saker måste mottagaren tolka antingen flera begrepp eller resonera kring motstridigheter. Det som bär betydelsen materiellt, *det betecknande* (symbolen), motsvarar på kognitiv nivå *det betecknade* (föremålet). Ett exempel på detta är en film där det kommer ett tåg till stationen. Om det samtidigt hörs tågets ljud eller voice-over som talar om ett visst tåg, tolkar mottagaren det betecknade (tåget) med hjälp av flera betecknande (ljudspår och bild). Om ljudspåret ersätts med häst-gnägg, syftar ljud och bild på olika betecknade, häst och tåg. För att kunna förstå det betecknade med denna kombination av motstridande effekter, kan mottagaren döma att filmförfattaren skildrar hur tåg också kan kallas för järnhästar. (Lehtonen 2007: 39–40)

Kulturforskning kan associeras med kulturell multimodalitet. Kulturforskning anser att det i hög grad är förhållandet mellan märken och betydelser som är viktigt i (populär)kulturen. Kultur uppstår när man skapar betydelserelationer i semiosisprocessens konventioner. (Herkman 2002: 187) Interaktiva spel tillsammans med multimodala texter kan vara problematiskt och hindra användarens framgång i spel. Mangiron illustrerar med *Assassin's Creed II* hur dess protagonist samtidigt behöver både träna att kämpa och lyssna på viktiga meddelanden. Oundvikligen fokuserar man på det ena och mister någonting av det andra. Detta exemplifierar hur speldesignern kan vara omedveten av spelundertexter och att vidare forskning i textningens specialiteter behövs. (Mangiron 2013: 49) Sådana utmanande mottagningssituationer kan också vara någonting som översättaren och övrig lokaliseringspersonal borde fästa uppmärksamhet vid.

## 2.4. Lokalisering och översättning av spel

Produkter och tjänster kan nå större framgång utanför hemmamarknaden om de blir anpassade till lokala förväntningar i utseende och känsla. Man måste ta hänsyn till språkliga, kulturella, innehållsliga och tekniska delområden i detta syfte. För att organisationer ska kunna sälja sina produkter på olika marknader behöver de lokaliserings- och internationaliseringsprocesser. Att internationalisera en produkt är att designa den med tanke på effektiv lokalisering som bidrar till snabb publicering på olika marknader. Översättning av



språk har en stor roll i lokaliseringen av produkter som är textrika. Definierad av LISA<sup>1</sup> är lokalisering "en process att modifiera produkter eller tjänster för att övervinna skillnader på olika marknader". (Fry 2003: 5, 13–14, egen översättning) Det är också huvudsyftet med spellokalisering att originalspelets utseende och känsla bevaras (Mangiron & O'Hagan 2006: 14).

LISA var en privat förening för standardisering av lokaliseringspraktik för affärssamfundet inom lokaliseringsindustri. Denna industri växte fram på 1990-talet för att utbjuda expertis och tjänster liksom översättning och för att stödja företag som eftersträvade globala marknader. (Fry 2003: 6, 40) Lokalisering av spel har sina egna specialiteter och också gemensamma egenskaper med lokalisering av programvara. Båda kombinerar översättning med datateknik och likheter finns till exempel i internationaliseringsprocess och kvalitetssäkring. Modellen att publicera produkter på originalspråk tillsammans med flera lokaliserade versioner är också likadan och kallas för *sim-ship*-modellen (*simultaneous shipment*). Effekten av *sim-ship* på lokaliseringsarbete kan vara att översättaren inte kan se eller spela den färdiga produkten och därför får han eller hon översätta textavsnitt utan relevant kontext. Ett särdrag i spellokalisering som Mangiron och O'Hagan nämner är att originalspråket i spel inte lika ofta är engelska som i programvaror, utan japanskan är också vanlig. Spel är också mer varierande och unika i sin funktionalitet och har ändamålet att vara underhållande, medan programvaror ska vara användbara och nyttiga. (Mangiron & O'Hagan 2006: 12–13)

Ett spelföretag kan utföra lokaliseringsprocessen med olika metoder. Det kan arbeta lokaliseringspersonal i företaget, en frilansande översättare kan anställas eller en översättningsbyrå kan kontaktas. (Dietz 2007: 4) Eftersom *sim-ship*-modellen har blivit alltmer allmän måste spelöversättare ofta arbeta med textavsnitt i stället för sammanhängande multimodala helheter. Om utgivarna använder frilansare har de vanligen interna avdelningar för språkkvalitetssäkring som fungerar som medförfattare. I denna modell kan det förväntas att översättaren inte skapar färdig finslipad text utan en rad språkliga kvalitetsråvaror. Kvalitetssäkringen har då ansvaret att korrigera fel och säkerställa att översättningen fungerar som det ska. (Dellepiane 2011) *Portal 2* tillkännager i sin eftertext SDL som ansvarig för översättningarna. Enligt webbsidan utbjuder SDL (2017) såväl översättnings-tjänster och -verktyg som maskinöversättning.

---

<sup>1</sup> LISA–The Localization Industry Standards Association (Fry 2003: 6)

Bernal-Merino redogör för hur spellokalisering utvecklades tillsammans med spelindustrin, som uppstod på 1970-talet då marknaden växte i USA. Japanska utvecklare såg också potentialen i spelprodukter, och den amerikanska marknaden var deras första mål för expansion. Spel innehöll bara få textuella element och de var oftast på engelska eftersom japanskt alfabet var tekniskt dyrare att realisera. Ett exempel på tidig lokalisering är hur *Puck Man* (1979) blev *Pac-Man* (1980) för publicering i USA och Europa. Japanska namn på figurerna i spelet byttes mot engelska namn och titeln fick en form som inte liknade ett svärord. På 1980-talet utvidgades spelindustrin med nya spelkonsoler av Sega och Nintendo. Det brukade förbereddas förpackning och andra speldokument på några stora västeuropeiska språk för att skaffa bättre lokala försäljningar. Spelindustrin övergick från denna minimala lokalisering till en delvis lokalisering på 1990-talet. Det innebar översatta texter också på spelmenyer och mellansekvenser. När man började inspela voice-over i spel på nya språk, var denna kostbara praktik första steget till grundandet av spellokaliseringsindustrin. Globalisering och sim-ship-modellen är 2000-talets fenomen. Målsättningen för de flesta spelutgivare blev fullkomlig lokalisering med såväl texter som ljud på lokala språk. Fullkomlig lokalisering var ett marknadsföringsbeslut och blev verklighet med de stora publikationer som förväntades bli knallsuccéer. (Bernal-Merino 2011: 12–15). Det är förstås fortfarande fråga om marknadsekonomi om spel lokaliseras eller inte, och små språk-områden eller små utgivare får ofta nöja sig med originalspråket eller ett par partiellt lokaliserade språkversioner.

Mangiron och O'Hagan konstaterar att även om dubbing skulle vara rekommendabelt i vissa länder kan utvecklare föredra textning på grund av engelskans ställning som en lingua franca i spelgemenskaper (2006: 13). Dubbningsprocessen är likadan vid spel och tecknade filmer. Innan professionella skådespelare kan inspela manuskriptet på en studio, måste det översättas. Manuskriptet översätts med avseende på disponibel tid för repliker och eventuell läppsynkronisering. Textning för spel delar några grunddrag med film- och DVD-textning men de är i själva verket mycket olika. Till exempel har de flesta dubbade spel också intra-lingvala undertexter. (Mangiron & O'Hagan 2006: 13–14)

En allmän skillnad är spelundertexters snabbare takt att framträda på skärmen på grund av det höga tempot i spel. Det kan ändå finnas stränga krav för undertexters längd, som också ofta mäts i pixlar i stället för tecken. (Mangiron & O'Hagan 2006: 14) Repliker i *Portal 2* kan

vara långa och undertexternas längd verkar inte begränsad: Det finns ett exempel som sträcker sig över sex rader som kan bestå av sextio tecken. Det gör stor skillnad jämfört med tv-textningar: Tv-undertexter i Finland består av en eller två rader, och varje rad omfattar i genomsnitt 33–34 tecken (Vertanen 2007: 151).

I speltextning har semantiska enheter mindre vikt än i filmtextning. Långa undertexter i spel kan uppdelas på flera textrader utan hänsyn till semantiska enheter. (Mangiron & O'Hagan 2006: 14) Tv-översättare anvisas att inte segmentera betydelsemässiga helheter såsom fraser, och första grunden till radbrytning ska vara syntaxen. (*Riktlinjer för svensk undertextning i Finland* 2020: 4–5) Det kan försämra replikens läsbarhet om en semantisk enhet uppdelas på två rader. Det kan antas att spelöversättare har begränsade möjligheter att kontrollera layouten beroende på uppdragsgivare.

Ett annat allmänt krav är att intralinguala undertexter i spel ordagrant ska återge det motsvarande verbala ljudet. För att indikera olika talare kan spel använda olika färger i undertexter. Vanliga alternativa sätt att beteckna talare är synliga porträtt eller karaktärsnamn inlagda i replikerna. (Mangiron 2013: 50–51) Situationen med *Portal 2* på PC är att det innehåller användargränssnitt och undertexter på över tjugo språk och därtill dubbing på fem av dem (Valve Corporation 2017). Talare urskiljs i undertexterna med både färger och karaktärsnamn. Färgkodningen är nyttig om två röster talar dialog eller samtidigt och man är tvungen att välja vilka rader som är viktigast att läsa. Ordagrann motsvarighet stämmer inte alltid i det engelska *Portal 2*, till exempel i en replik kan man höra *seriously* ('allvarligt') och läsa *really* ('verkligt').

## 2.5. Artighetsteori och ansikte

Den teoretiska bakgrunden till uppsatsens metodologi förankras i teorin av Brown och Levinson (1987). Den centralaste idén i deras artighetsteori är det abstrakta begreppet *ansikte* (*face*<sup>2</sup>). Ansiktet betecknar den önskade offentliga självbilden hos samhällets behöriga vuxna människor. Allmänt vill man samarbeta med varandra för att bevara allas ansikten. För om en person förlorar ansiktet, kan hans eller hennes försvarsreaktioner hota och sår även andras ansikten. Ansiktet skildrar två typer av önskningar i människans relation till

---

<sup>2</sup> *Face* har lanserats av Erving Goffman och anknyter sig också till det engelska folkets metonymiska uppfattning om förlägenhet och förlorandet av ansikte i betydelsen 'dåligt anseende' (se Brown & Levinson 1987: 61).

andra. *Positivt ansikte* innebär önskan att den offentliga självbilden blir accepterad av andra. *Negativt ansikte* innebär viljan att ha handlingsfrihet och frihet från påbud samt straff. (Brown & Levinson 1987: 13, 61)

Brown och Levinson definierar ansiktet med behov som samhällets medlemmar är medvetna om och vill respektera: Ansiktet innebär negativa och positiva *ansiktsbehov* (*face-wants*). Det positiva ansiktsbehovet betyder en medlems önskan om att hans eller hennes behov är omtänkta och önskvärda (av åtminstone några andra). Det negativa ansiktsbehovet innebär önskan att kunna handla fritt utan att bli hindrad av andra. (Brown & Levinson 1987: 62)

Ansikte är antagligen ett universellt begrepp, men det kan uppfattas olika beroende på kultur. Det negativa ansiktet känner man till som formell artighet, men det positiva ansiktet är ett mer invecklat behov: Det beror på personlighet och även sinnestillstånd. Till exempel någon som är stolt över sin lyckade trädgårdsskötsel kan, efter att ha hört några lovord, vilja byta ämnet bort från rosor: Behovet av beröm eller beundran har då tillfredsställts, och det antagandet att andra håller med behovet av att ha en vacker rosengård har bestyrkts. (Brown & Levinson 1987: 62–63)

## 2.6. Ansiktshotande akter

En *akt* syftar på *talakter* (eller talhandlingar); på det som man har avsikt att göra med verbal eller icke-verbal kommunikation (Brown & Levinson 1987: 65). Artighetsteorin påstår att det finns fyra överordnade superstrategier att utföra en ansiktshotande akt (FTA). Två av dem kan ses som artighetsstrategier; man försöker försona de ansiktsskador som akten kan orsaka. Dessa strategier kallas för *positiv artighet* och *negativ artighet* enligt den ansiktstyp som hotas. De två andra strategierna är *off-record-indirekt* och *bald on record*-sätt. En *off-record-indirekt*-sätt att utföra en FTA innebär flera möjliga tolkningar av talakten. Att använda *bald on record*-sättet betyder att talarens intention uttrycks entydigt. (Brown & Levinson 1987: 68–70, 92) Akter som på grund av eget värde är ansiktshotande kan indelas i sådana som främst hotar positivt ansikte och i sådana som hotar negativt ansikte. Det antyds vissa intentioner som kan hota ansiktet, men intentionerna kan döljas för att förminska hotet. En tudelning följer också med specificering av vems ansikte som hotas, talarens eller åhörarens. Brown och Levinson noterar att en FTA kan hota både det negativa och det

positiva ansiktet och så förekommer det överlappning i dessa kategorier; de nämner exempelvis "klagan, avbrytningar, hotelser, starka känslouttryck, begäran om personlig information". (Brown & Levinson 1987: 65–68)

Ansiktshotande akter som **mest hotar åhörarens (H) negativa ansiktsbehov** kan antyda att talaren (T) ämnar besvära den andras oberoende och frihet att agera. Brown och Levinson (1987: 65–66) listar att dessa är exempelvis följande:

- 1) akter som förutsätter en handling av H och framkallar stress hos H att lyda eller vägra:
  - a) order, begäran (att göra någonting) – t.ex. *Du, svara på frågan!*
  - b) förslag, råd (att H borde göra någonting) – t.ex. *Det vore bäst om du gick till chefen.*
  - c) påminnelser (att minnas göra någonting)
  - d) hotelser, varningar, utmaningar (att göra någonting för att undvika straff av någon eller något) – t.ex. *Svara nu, annars får du örfil!*
- 2) akter som utsäger en positiv handling av T mot H och framkallar stress hos H att antingen jaka eller neka och eventuellt sätta sig i skuld:
  - a) erbjudanden (eventuell skuld kan orsakas då T antyder att T vill handla till fördel av H och T vill veta om H tillåter det eller inte) – t.ex. *Jag kan ta ditt brev till posten.*
  - b) löften (T binder sig vid en kommande handling till fördel av H) – t.ex. *Jag ska göra en avstickare under hemresan.*
- 3) akter som presenterar en önskan eller ett begär som T har och som riktar sig mot H eller mot någonting som hör till H; så får H skäl att resonera om objektet är värt att försvara eller ge till T:
  - a) komplimanger, uttryck av avund eller beundran (T indikerar att T gillar eller skulle vilja ha någonting av H) – t.ex. *Brukar du träna?* (Wheatley i *Portal 2* när fysiska krafter skulle vara till fördel)
  - b) uttryck av starka (negativa) känslor mot H; t.ex. hat, vrede, åtrå (T antyder skäl att potentiellt skada H eller dennas tillhörigheter)

(Brown & Levinson 1987: 65–66, 125, egna exempel)

De ansiktshotande akter som hotar det **positiva ansiktsbehovet** genom att (eventuellt) antyda talarens likgiltighet för åhörarens känslor, behov eller dylika, visar att talaren inte vill detsamma som åhöraren. Dessa akter omfattar följande (Brown & Levinson 66–67):

- 1) akter som visar att T har negativ värdering av H:s positiva ansikte:
  - a) uttryck av ogillande, förakt, åtlöje, kritik, klagan och tillrättavisningar, beskyllningar, förolämpningar (T gillar/vill inte handlingar, egenskaper, tillhörigheter, föreställningar eller värden av H) – t.ex. *Du har en självisk inställning.*
  - b) motsägelser, meningsskiljaktigheter eller bestridanden (T antyder att H inte har rätt eller är vilseledd eller oförnuftig) – t.ex. *Skyll inte andra, det var ditt fel.*
- 2) akter som visar att T inte bryr sig om H:s positiva ansikte:
  - a) uttryck av våldsamma (spontana) känslor (T orsakar att H möjligen blir generad eller rädd för T)
  - b) vanvördnad, missaktning, hänvisning till tabuteman (T antyder att T inte uppskattar samma värden som H och inte är rädd för samma rädslor) – t.ex. *Rosor är ingenting att vara stolt över.*
  - c) att komma med dåliga nyheter om H, eller goda nyheter (skryt) om T (T indikerar viljan att orsaka betryck eller att T inte bryr sig om H:s känslor) – t.ex. *Jag blev avdelningschef [det blev inte du].*
  - d) att föra farligt känsliga eller omstridda teman på tal, exempelvis politik, ras, religion, kvinnors rättigheter (T skapar ansiktshotande atmosfär och ökar sannolikheten att det uttrycks en FTA) – t.ex. *Hur har dina antidepressiva verkat?*
  - e) uppenbart bristande samarbete, t.ex. avbrytning, ologiskt beteende, brist på uppmärksamhet (T indikerar nonchalans mot H:s negativa eller positiva ansiktsbehov) – t.ex. *Vad sa du, jag lyssnade inte?*
  - f) användning av titlar, statusmarkörer och andra identifikationer vid första möten (T kan med avsikt eller oavsiktligt missidentifiera H på ett stötande eller genant sätt)

(Brown & Levinson 66–67, 145, egna exempel)

Ovan har det huvudsakligen listats hot mot åhörarens ansikte. **Hot mot talarens ansikte** kan också hota åhörarens ansikte om det gäller att båda samarbetar för att behålla ansikte. Exempel på akter som hotar T:s ansikte är följande (Brown & Levinson 1987: 67–68):

- 1) akter som hotar T:s negativa ansikte
  - a) uttryck av tacksamhet (T godkänner en skuld och förödmjucar sitt ansikte) – t.ex. *Tack för rådet!*
  - b) godtagande av tacksägelse eller ursäkt av H (T kan anse det nödvändigt att förminska skulden av H) – t.ex. *Ingen orsak!*

- c) försvar (T antyder att T hade giltig orsak att göra eller försumma en akt som H just kritiserat; detta kan orsaka motkritik eller annan motsättning) – t.ex. *Jag hann inte till posten eftersom trafiken hade grötat ihop sig.*
- d) godtagande av erbjudanden (T blir tvungen att godta en skuld och inkräktar på H:s negativa ansikte) – t.ex. *Bra, du kan ta brevet.*
- e) svar till H:s blamage eller taktlöshet (om T iakttar en blamage kan det orsaka förlägenhet hos H) – t.ex. *Jag talade om täckvingar, inte fläckvingar.*
- f) motvilliga löften och erbjudanden (T binder sig ovilligt vid ett löfte, och om ovilligheten syns kan T såra också H:s positiva ansikte) – t.ex. *Förstås kan jag göra en avstickare.*

2) akter som direkt skadar T:s positiva ansikte:

- a) ursäkter (T beklagar en tidigare FTA och skadar sitt ansikte och potentiellt H:s ansikte om H därmed får veta om den tidigare FTA och får dåliga nyheter) – t.ex. *Jag lovade komma men...*
- b) godtagande av komplimang (T kan känna sig tvungen att nedvärdera komplimangsobjektet eller komplimentera H) – t.ex. *Men din rosengård är ju ännu vackrare!*
- c) sammanbrott av kroppslig behärskning, kroppsligt avslöjande av verkliga inre tillstånd, snavande, fall o.s.v.
- d) självförödmjukning, dumt beteende, självmotsägelse, hukande, slingrande – t.ex. *"Jag gick förbi där, hörde kanske ett par ord [och tjuvlyssnade hela diskussionen]."*
- e) erkännanden, plikt- eller skuldbekännelse p.g.a. en akt, försummelse eller ovetskap – t.ex. *Jag visste inte att kontoret stänger så tidigt.*
- f) ofrivilligt avslöjande av verkliga känslor, obehärskat skratt eller tårar

(Brown & Levinson 1987: 67–68, egna exempel)

Kodifiering av strategier kan vara språklig eller utomspråklig. *Bald on record*-sättet att göra en ansiktshotande akt åsyftar maximal effektivitet och söker därför inte att gottgöra eventuella ansiktsskador. Det är alltså viktigast att uppnå resultat, till exempel det som önskas med begäran av hjälp eller uppmaningar till andra brådskande och viktiga ärenden. Effektiv kommunikation kan ses följa samarbetsprinciperna, eller maximerna, av Grice. (Se Brown & Levinson 1987: 94–98) Jag fokuserar i den språkliga kodifieringen för att identifiera ansiktshotande akter. Mitt material kan innehålla också visuella tecken vid sidan av de språkliga, men det gäller bara en mindre del av spelet. Dessutom kan dessa tecken till stor

del inte upptäckas eftersom möjliga kameravinklar är flera och har begränsad fokus. Det finns inte heller uttrycksfulla människoansikten i *Portal 2*. Den närmaste motsvarigheten är Wheatley som liknar ett mekaniskt öga, har ögonlock att blinka med och kan nicka eller skaka på sig såsom ett huvud. En stor del av replikerna riktas mot en mottagare som inte syns i bilden eller har tillfälle att uttala sina opinioner.

## 2.7. Översättningsstrategier

Såsom rationella personer som deltar i samtal överlägger sina alternativ att uttrycka meddelanden och förminska förluster i ansikte, planerar också översättare olika sätt att framställa texter på nya språk. Översättaren löser språkliga problem och kan använda *översättningsstrategier* för att formulera måltexten. De syftar på planerade operationer som manipulerar texten eller på operationer som påverkas av den önskade källtext–måltext–relationen eller den önskade relationen mellan måltexten och andra likartade måltexter. Översättningsstrategier kan direkt observeras i måltexten när den jämförs med källtexten. (Chesterman 2016: 85–86)

Chesterman framställer en kategorisering av sådana översättningsstrategier som översättare visar en tendens till att använda. Syftet är att strukturera olika forskares förslag på ett övergripande sätt. Strategiklassificeringen ordnar sig i tre huvudgrupper enligt strategiernas utmärkande drag. Grammatiska (syntaktiska) strategier innebär först och främst ändringar i grammatisk form, till exempel i satsstruktur. Semantiska strategier förändrar lexikaliska eller andra betydelser i satser; ett exempel är användning av närsynonymi. Pragmatiska strategier manipulerar själva meddelandet. Val av strategier följer ofta av översättarens globala uppfattning om det lämpliga sättet att översätta en hel text. (Chesterman 2016: 90–91, 95, 98–99, 104) Analogiskt till de pragmatiska översättningsstrategierna kan man tänka på artighetsteorin och talarens strategi att välja mellan olika sätt att uttrycka en ansiktshotande akt. Både talaren och översättaren vill uttrycka ett meddelande på ett pragmatiskt och ändamålsenligt sätt.

O'Hagan och Mangiron illustrerar översättningsprocess och -strategier genom att hänvisa till Christiane Nords sätt att studera översättningsproblem. I det funktionella synsättet kan spellokalisering associeras med sådan översättning som ska bevara källtextens funktion. Nords term är *instrumentell översättning*. En del av lokaliseringen kan ändå karakteriseras



med ett annat begrepp av Nord, *dokumentarisk översättning*, eftersom spel innehåller flera texttyper. *Dokumentariskt* kan översättas meddelanden som inte tillhör spelberättelsens värld, till exempel laglig information och vissa delar av användargränssnittet. O'Hagan och Mangiron fokuserar på Chestermans pragmatiska översättningsstrategier i sin behandling av mellanspråkliga problem. Dessa är "makrostrategier" som grundar sig på översättarens allmänna beslut om hur texten som helhet lämpligt ska översättas. Av flera olika strategier är *kulturell filtrering* (också *domesticering* eller *adaptation*) det vanligaste i spelöversättning. *Adaptation* kan betraktas som ett bredare, överordnat begrepp till domesticering/kulturell filtrering. (O'Hagan & Mangiron 2013: 171–173) I alla fall *adapteras* med denna strategi källtextens främmande element så att det närmar sig ett bekant element i målkulturen (Chesterman 2016: 104).

Det hur översättaren väljer översättningsstrategier kan bero på många faktorer såsom översättarens kunskaper. En möjlig faktor i valprocessen utgörs av målspråket och kulturen där det används. Jämförelser med svenska och finska material har gjorts i tidigare studier. Ett exempel är Saari (1995) som diskuterar hur kommunikationsstrategier och svenskans användning kan skilja sig mellan svenskspråkiga från Sverige och Finland. Saari summerar att språkbruket har utvecklats mot intimisering snabbare i Sverige än i Finland. Saari observerar tendensen hos sverigesvenska samtal i informella hälsningar, familjära sätt att tilltala varandra, flitiga vädjan om samförstånd och frekventa uppbackningar. (Saari 1995: 103–104) Naturligtvis finns det ytterligare skillnader mellan två olika språk, och forskning i översättningar kan göra dem synliga. Mikluha har observerat att många uttrycks intensitet brukar förminskas vid översättning från engelska till svenska: *I love you* blir på svenska *jag gillar dig* i stället för ordagrant *jag älskar dig* (Mikluha 1998: 135).

En faktor som kan påverka val av strategier är *översättningsnormer*. Översättaren kan förbinda sig till exempel till samhälleliga konventioner och normer, och följaktligen vara tvungen att behandla tabuämnen på andra sätt än originalförfattaren. *Förklaringsansvar* är en annan norm som kan associeras med översättning. (Chesterman 2016: 109) Det betyder att översättarens ansvarighet är att handla lojalt och pålitligt vad gäller krav från originalförfattaren, uppdragsgivaren, publiken och andra eventuellt deltagande parter. Förklaringsansvar är en av tre övergripande *professionella normer* som styr översättningsprocessen. *Kommunikationsnormen* syftar på att översättarens handling möjliggör optimal kommunikation mellan relevanta parter. *Relationsnormen* förutsätter att översättarens handlingar

bevarar och skapar relevanta likheter mellan källtexten och måltexten. (Chesterman 2016: 65–67) Dessa tre normer har sitt ursprung i *förväntningsnormer* som "berättar" hurdan en översättning borde vara enligt läsarnas förväntningar (Chesterman 2016: 62, 65). Chestermans behandling av normer berör antingen översättningsprocessen (förväntningsnormer) eller dess produkt (professionella normer).

### 2.7.1. Pragmatiska översättningsstrategier

Hela Chestermans taxonomi innehåller trettio översättningsstrategier som i någon grad är överlappande. De är öppna klasser och kan uppdelas i mindre delgrupper. (Chesterman 2016: 90–109) Jag börjar med att återge de pragmatiska strategierna som en basis för en analys i översättning av ansiktshotande akter. De semantiska och syntaktiska strategierna innebär mindre förändringar (Chesterman 2016: 104) och behandlas i följande avsnitt. Chesterman (2016: 104) förtecknar sammanlagt tio pragmatiska översättningsstrategier:

- P1 – kulturell filtrering
- P2 – explicitetsbyte
- P3 – informationsbyte
- P4 – interpersonellt byte
- P5 – illokutionsbyte
- P6 – koherensbyte
- P7 – partiell översättning
- P8 – synlighetsbyte
- P9 – transeditering
- P10 – andra pragmatiska byten

P1, *kulturell filtrering*, *domesticering* eller *adapting*, är en översättningsstrategi i synnerhet för källtextens kulturbundna företeelser. I måltexten kan källkulturens företeelse ersättas med en kulturell eller funktionell motsvarighet som passar till målspråkets normer. Det motsatta förfaringssättet är den *främmandegörande strategin*, eller *exoticingen*, som innebär att främmande element bevaras eller översätts direkt. (Chesterman 2016: 104) Kulturell filtrering kan vara en viktig strategi när man översätter ett spel med västerländska kulturella hänvisningar och lokaliserar det till fjärran österländer, eller tvärtom. Domesticering är ändå inte helt nödvändig utan ett spel kan bli framgångsrikt oberoende av om det domesticeras eller främmandegörs. (O'Hagan & Mangiron 2013: 173–174) Den främmandegörande

strategin kan vara vanligare än den domesticerande om källkulturen anses vara mycket bekant för målgruppen i fråga. Till exempel inflytandet av Hollywoodfilmer och amerikanska tv-serier i Norden har i viss grad kunnat lära olika sedvanor till lokala publiker, och därmed kan exotisering vara mindre problematisk än tidigare i översatta texter. Chesterman (2016: 105) exemplifierar kulturell filtrering med en tysk källtext (ST) och en engelsk måltext (TT):

#### Exempel 1

ST: Familienname

TT: Surname

[På en beställningsblankett; jämför den exotiserade "Family name".]

ST: Flughafen Wien

TT: Vienna *International* Airport

[Översättaren har adapterat till det namn som flygplatsen officiellt har på engelska.]

Jag illustrerar strategierna P2–P5 med följande replik i Exempel 2. Jag hänvisar till de olika versionerna, som börjar på nya rader, med "källtext" och svenska eller finska "måltext". I exemplet ropar Wheatley genom innertaket till Chell som står i ett skakande och uppåt rörande rum där väggskivor faller av:

#### Exempel 2

Wheatley: The reserve power ran out, so of course the whole relaxation center stops waking up the bloody test subjects.

Wheatley: Reservkraften tog slut, vilket innebär att testdeltagarna aldrig blev väckta.

Wheatley: Varavirta loppui, joten tietenkin koko rentoutumiskeskus lakkaa herättämästä pahuksen koehenkilöitä.

P2, *explicitetsbyte*, innebär förändring mot en mer explicit (*explicitering*) eller mer implicit formulering (*implicitering*). Måltexten blir mer explicit om översättaren tillägger (i tydligare form) sådan information som i källtexten antyds indirekt (implicit). (Chesterman 2016: 105–106) Exempelrepliken har översatts med implicitering till svenska, då den senare meningen inte anger subjekt. Det är i källtexten *relaxation center*, vilket är möjligt att förstå även i måltexten om man associerar *reservkraften* med centrets automation.

P3, *informationsbyte*, berör *tillägg* av relevant ny information i måltexten eller *radering* av irrelevant information som följaktligen inte längre kan antydast (Chesterman 2016: 106). I den svenska måltexten ovan finns det inte någon motsvarighet till adjektivet *bloody*. Jag tolkar detta som radering eftersom man inte kan sluta sig till ordets innebörd av endast måltexten. Detta ords relevans för spelupplevelsen kan tänkas vara obetydlig, men det kan nyansera den. Vertanen (2007: 153) konstaterar att svordomar härstammar från olika källor i olika kulturer och att de kan verka onödigt betonade i undertexter. Så radering av en svordom kan förklaras även med utmaningar att finna en motsvarighet med önskvärda konnotationer och lämplig grovhet.

P4, *interpersonellt byte*, hänvisar till förändringar i förhållandet mellan texten eller dess författare och läsaren. Det handlar om en övergripande stil som utgörs bland annat av olika grader av formalitet, känsloladdningar och tekniska uttryck. Till exempel tilltalstexter på tyska kan uppskatta mottagaren högre än engelska eller svenska motsvarigheter. Dessa uttrycker hellre solidaritet och mindre socialt avstånd. Både *Sehr geehrte Fluggäste* och *Dear passengers* betyder 'kära passagerare', men de tyska orden kan översättas ordagrant till 'högt ärade flygpassagerare'. (Chesterman 2016: 106–107) Den finska versionen *Hyvät matkustajat* kan innebära mindre vördnad än den tyska texten och också mindre solidaritet än de svenska och engelska texterna. Radering av *bloody* i *Portal 2*-exemplet innebär också ett interpersonellt byte. Detta följs av att det är ett känsloladdat slangord som uttrycker svärande. Interpersonellt byte kan vara en intressant strategi att observera i samband med artighetsteorin och spelöversättning, särskilt när mottagaren är spelets protagonist som sammanfaller med läsaren/spelaren.

P5, *illokutionsbyte*, ändrar talakten, vilket betyder att intentionen blir annorlunda. Illokutionsbyte kan ofta stå i samband med andra strategier: Förändring av verbmodus är en grammatisk strategi men till exempel byte från indikativ till imperativ påverkar också satsens intention. Exempel på andra fall är växling av direkthet i synnerhet i representativa (konstaterande) talakter och tillägg av bland annat retoriska frågor eller utrop. (Chesterman 2016: 107) Adjektivet *bloody* i källtexten ovan kan tolkas innehålla förakt för "testdeltagarna", och på grund av det innehåller repliken en ansiktshotande akt. Denna tolkning bevaras inte i den svenska måltexten eftersom adjektivet fattas och så utgör påståendet inte längre ansiktshot. Denna typs förändringar där känsloladdade uttryck förlorar spetsighet i form av svordomar kan vara vanliga. Det konstateras i *Riktlinjer för svensk undertextning i Finland* (2020: 26)

att det inte är nödvändigt att översätta alla svordomar. I Exempel 2 är svärandet inte särskilt betonat så översättaren kan ha ansett det som onödigt att behålla i undertexten.

Då illokutionsbyte har med talakter att göra, verkar det vara relevant med avseende på översättning av ansiktshotande akter. Men om instrumentell översättning, bevaring av textens funktion, är speciellt aktuell vid spellokalisering kan det hända att illokutionsbyte inte förekommer särskilt frekvent i spelöversättningar.

P6, *koherensbyte*, påverkar textens logiska kohesion, det hur information anordnas (på den ideationella nivån). Om måltexten inte följer källtextens informationsstruktur, antyder det ett strategiskt koherensbyte. Ett koherensbyte sker till exempel om måltexten utarbetas med en ny styckesindelning. (Chesterman 2016: 107–108)

P7, *partiell översättning*, omfattar många slags ofullkomliga översättningar såsom summarisk överföring och transkription (Chesterman 2016: 108). I följande exempel från *Portal 2* har de understrukna orden inte översatts i den finska måltexten:

### Exempel 3

Wheatley: Go on. Just... March on through that hole.

Wheatley: Seså, det är bara att sätta av genom hålet.

Wheatley: Mene tuon reiän läpi.

Det verkar som om översättaren har velat summera de imperativa *Go on* ('fortsätt') och *March on* ('skrid framåt'), och i stället använt bara *Mene* ('gå'). Denna lösning kan ha inverkan av komprimering som ofta fordras i audiovisuell översättning (se Vertanen 2007: 152). Se G9, nivåbyte, längre fram för den svenska versionen.

P8, *synlighetsbyte*, gäller förvandling av författarens status i texten eller en påfallande närvaro av översättaren. Till exempel kan översättarens "egen röst" förekomma i fotnoter, kommentarer i parentes eller i andra förklaringar. På det sättet blir (den före detta genomskinliga) översättaren synlig till läsaren och originalförfattaren ställs i en bakgrundsposition. (Chesterman 2016: 108)

P9, *transeditering*, kan användas om översättaren blir tvungen att göra grundliga förändringar och (trans)redigering för att "korrigera" en dåligt skriven källtext. Med denna strategi anordnas och omskrivs texten i en allmännare utsträckning än med andra strategier.

P10, *andra pragmatiska byten*, innebär till exempel ändringar i layout, val av dialekter och anpassning till aktuella normerande system (såsom lagar och konventioner) (Chesterman 2016: 108–109). Jag anser att denna översättningsstrategi omfattar förändringar som inte ingår i en annan kategori.

Bland de pragmatiska översättningsstrategierna finns det vissa som är speciellt relevanta när man fokuserar på artighetsteorin. Det är illokutionsbyte (P5) som kan medföra förändring i direkthet, och också interpersonellt byte (P4) som berör språkets formalitet och solidaritet mellan talare. Explicitetsbyte (P2) och informationsbyte (P3) är ytterligare två strategier som påverkar direkthet. Explicitetsbyte kan associeras med ellipser. En ellips i målspråket kan innebära implicitering och så göra språket mer indirekt. Informationsbyte kan öka eller minska direkthet om den information som tilläggs eller raderas är relevant för en ansikts-hotande akt.

### **2.7.2. Semantiska översättningsstrategier**

Med semantiska strategier sker det ett betydelseskift i lexikon eller också på satsnivån (Chesterman 2016: 98). Det finns nio speciella semantiska översättningsstrategier och därtill en tionde kategori för de övriga (Chesterman 2016: 98–99):

- S1 – Synonymi
- S2 – Antonymi
- S3 – Hyponymi
- S4 – Perspektivändring (*converses*)
- S5 – Abstraktionsbyte
- S6 – Distributionsbyte
- S7 – Emfasbyte
- S8 – Parafras
- S9 – Tropsbyte
- S10 – Andra semantiska byten

De tre första är byten som mest opererar på ordnivån. S1, *synonymi*, hänvisar till det att översättaren väljer en synonym eller ett ord med nästan samma betydelse som ordet i källspråket (Chesterman 2016: 99). Till exempel *existences* och dess översättning *liv* kan användas som synonymer. Även översättning av *fairly urgent* till *lite brådis* använder synonymi: *Lite* är inte en uppenbar synonym till *fairly*, som betyder 'tämligen, ganska, någorlunda', men det kan användas i samma funktion. Översättning till *brådis* innebär också talspråklig, informell stil som är tecken på interpersonellt byte (P4). (Exemplen ur *Portal 2*)

S2, *antonymi*, beskriver översättning med antonym och negation (Chesterman 2016: 99). Satsen *You've had a rough time* kan översättas med hjälp av antonymi till *du har inte haft det lätt på sistone*. *Lätt* är en möjlig antonym till *rough*. (Exemplet ur *Portal 2* där Wheatley säger i måltexen: *[D]u har haft det lite jobbigt på sistone*.)

S3, *hyponymi*, innebär en annan relation mellan ord, och det är en vanlig översättningsstrategi. Det finns tre typer av denna strategi där betydelse förändras i hyponymiförhållanden: Den första typen är *specificering* där ett mer generellt begrepp (hyperonym) översätts med ett underordnat begrepp (hyponym). Till exempel om *damage* ('skada') översätts till *hjärnskada*, specificeras det var skadan ligger. Den motsatta operationen är *generalisering* som sker till exempel när *brain damage* ('hjärnskada') översätts till *skada*. Den tredje varianten innebär ett byte från en hyponym till en annan hyponym; exempelvis kan *brain damage* ersättas med *ögonskada*. (Chesterman 2016: 99–100, egna exempel)

S4, *perspektivändring*, innebär ett par av språkliga strukturer som beskriver ett tillstånd ur motsatta synvinklar, såsom *köpa* och *sälja* (Chesterman 2016: 100). Engelskans uttryck *it's not out of the question* ('det är inte uteslutet') och finskans *on mahdollista* ('det är möjligt') utgör ett exempel (ur *Portal 2*) på denna översättningsstrategi.

S5, *abstraktionsbyte*, innebär översättning där uttrycket i målspråket får en mer konkret eller en mer abstrakt betydelse. Exempel på detta är det tysk-engelska ordparet *Welt*–*globe*. *Globe* i måltexen är mer konkret än *Welt* i källtexten. (Chesterman 2016: 100) Med vidare abstraktionsbyten kan dessa ord översättas till svenska som *globen*–*världen*. Ett likadant exempel ur *Portal 2* är motsvarigheterna *slow* och *lugnt*. I detta fall har *lugnt* en mer abstrakt betydelse 'behärskat' jämfört med alternativa översättningar *sakta* eller *långsamt*.

S6, *distributionsbyte*, förändrar antalet språkliga enheter så att de ursprungliga semantiska komponenterna återges med fler eller färre enheter. De två varianterna av distributionsbyte är *expansion* och *komprimering*. Till exempel det tyska huvud verbet *zusenden* kan översättas till engelska som *forward [...] by mail*. (Chesterman 2016: 100–101) Det sker expansion då det tilläggs en prepositionsfras till verbet. Ett exempel på komprimering, som minskar antalet enheter, sker i översättning från *That's why I had to call you garbage a second time just now* till *Därför var jag tvungen att kalla dig för en sopa en gång till* (exemplet ur *Portal 2*). Det understrukna adverbet i måltexten är en komprimerad version av källtextens understrukna sats.

S7, *emfasbyte*, ger den målspråkliga meningen ny satsbetoning eller tematisk fokus (Chesterman 2016: 101). Översättaren kan exempelvis tillägga en emfatisk förled såsom *jätte*, vilket har gjorts i följande: Källtextens *You look te[rribl]– ummm... good. Looking good, actually* har blivit på svenska *Du ser förfä... bra ut. Ser jättebra ut* (exemplet ur *Portal 2*).

S8, *parafras*, är en strategi som innebär lös eller fri översättning. På den lexikala nivån kan ord ersättas med längre omskrivningar om översättaren anser att det gör en pragmatiskt mer fungerande översättning. Parafras är vanlig i översättning av idiom som inte motsvaras av idiomatiska uttryck i målspråket. (Chesterman 2016: 101) Till exempel i *Portal 2* har det understrukna i uttrycket *it's not out of the question that you might have a very minor case of serious brain damage* fått en till svenska parafraserad motsvarighet *det finns en risk att du kan ha fått en släng av allvarlig hjärnskada* som säger samma sak med helt andra ord.

S9, *tropsbyte*, innebär strategier som används i översättning av retoriska figurer: En metafor kan ersättas med en metafor eller utelämnas, eller en metafor kan förekomma endast i målspråket. (Chesterman 2016: 101–103) I *Portal 2* nämner Wheatley frustrerat *ten thousand flipping vegetables* vilket överförs till svenska som *tiotusen rena grönsaker*. I båda språken används metaforen *grönsaker* på samma sätt och tolkningen 'hjärnskadad, orörlig människa' även kommer fram i kontexten. En annan variation av tropsbyte används när *I am in PRETTY HOT WATER here* översätts till *jag har VISSA PROBLEM här*. (Exemplen ur *Portal 2*) Måltexten använder icke-figurativt språk utan att bevara källtextens trop *be in hot water* ('vara i en svår situation som sannolikt medför straff eller kritik')<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup> Cambridge Advanced Learner's Dictionary & Thesaurus via Cambridge English Dictionary s.v. *be in hot water*



Strategi S10, *andra semantiska byten*, kan innebära exempelvis förändringar i fysiska sinnen eller deiktisk riktning (Chesterman 2016: 103–104). En ändring i deiktisk riktning kan illustreras med Wheatleys replik i *Portal 2*:

#### Exempel 4

Wheatley: Oi, it's close... can you see? Am I gonna make it through? Have I got enough space?

Wheatley: Oj, vad nära... Ser du nåt? Kommer jag igenom? Är det stort nog?

Wheatley: Tiukkaa tekee... Näetkö? Pääsenkö läpi? Onko tilaa riittävästi?

Källtexten fokuserar på talarens position som anges med två förstapersonssubjekt (*Am I*, *Have I*). Måltexterna skiftar uppmärksamheten från talaren till en annan position i den sista satsen: *det* och *tilaa* ('utrymme') är de nya subjekten.

De semantiska översättningsstrategierna har potential att inverka på hur direkt språket uppfattas. Effekten beror på ordvalet som kan leda till en starkare eller svagare tolkning av en ansiktshotande akt. I synnerhet emfasbyte kan fungera så. Parafras troligen ökar indirekthet snarare än direkthet.

### 2.7.3. Grammatiska översättningsstrategier

I detta avsnitt introducerar jag ännu en grupp av Chestermans översättningsstrategier. Kategorin grammatiska översättningsstrategier innehåller huvudsakligen syntaktiska formförändringar (Chesterman 2016: 91). En del passar till Huhtalas definition av obligatoriskt översättningsbyte som betecknar "en förändring i textmaterialet som entydigt och enbart beror på strukturella skillnader mellan de aktuella språken" (Huhtala 1995: 39). Denna definition gäller inte alltid för grammatiska byten beroende på användningen av pragmatiska och semantiska strategier. Vissa grammatiska byten berör inte direkt språkliga utan också textuella strukturer. De följande tio största strategierna kan innehålla också mindre förändringar (Chesterman 2016: 91):

G1 – direkt översättning (*literal translation*)

G2 – lån, *calque*

G3 – transposition

- G4 – enhetsbyte
- G5 – frasstrukturbyte
- G6 – satsstrukturbyte
- G7 – meningsstrukturbyte
- G8 – kohesionsbyte
- G9 – nivåbyte
- G10 – figurbyte (*scheme change*)

Chesterman definierar G1, *direkt översättning*, som "maximalt nära till källspråkets form men i alla fall grammatisk". Direkt översättning kan även betraktas som det första alternativet att använda om det fungerar. (Chesterman 2016: 91, egen översättning). Följande replik och dess översättning i *Portal 2* har mycket lika strukturer som förverkligar samma syntaktiska funktioner, så måltexterna kan sägas vara direkt översatta:

#### Exempel 5

- Wheatley: Plug me into that stick on the wall over there. [---]
- Wheatley: Anslut mig till den där pinnen på väggen där borta [---].
- Wheatley: Liitä minut tuohon seinällä olevaan keppiin [---].

G2, *lån* eller *calque*, betecknar lånande av språkliga enheter eller syntagm. Ett exempel är originalnamn som översättaren inte har förändrat. (Chesterman 2016: 92) Exempelvis förekommer organisationsnamnet *Aperture Science* som ett lån i *Portal 2*-översättningar.

G3, *transposition*, innebär i Chestermans system ett val att förändra ordklass (Chesterman 2016: 93). I följande exempelsats har källtexten i *Portal 2* ett adjektiv: *But don't be alarmed, alright?* I den svenska måltexten motsvaras adjektivet av ett reflexivt verb: *Men oroa dig inte.*

G4, *enhetsbyte*, hänvisar till enheterna morfem, ord, fras, sats, mening, stycke. Det finns flera typer av enhetsbyten som sker när källspråkets enhet översätts till en annan enhet i måltexten. (Chesterman 2016: 93) Exempelvis har engelskans progressiva verbform *smelling*, i kontexten *trash* ('sopor'), översatts till frasen *luktar illa* i *Portal 2*.

G5, *frasstrukturbyte*, innefattar flera möjliga förändringar på frasnivån. Dessa är exempelvis tempus och modus i verbfraser eller numerus och species i nominalfraser. (Chesterman 2016: 93–94) I Exempel 6 (ur *Portal 2*) visar den svenska måltexten ett presens–perfekt-byte:

#### Exempel 6

Wheatley: [---] you might have a very minor case of serious brain damage.

Wheatley: [---] du kan ha fått en släng av allvarlig hjärnskada.

Wheatley: [---] saatat kärsiä lievästä vakavasta aivovauriosta.

G6, *satsstrukturbyte*, är en överordnad beteckning för strategier som modifierar satsstruktur med tanke på de konstituerande fraserna. Byten i satsdelsordning och mellan alternativen aktiv–passiv, finit–infinit och transitiv–intransitiv är några som klassificeras under denna strategi. (Chesterman 2016: 94)

G7, *meningsstrukturbyte*, är en förändring i satser som utgör en mening. Det innebär bland annat huvudsats–bisats-byten och förändring av bisatstyp. G8, *kohesionsbyte*, har påverkan på "intratextuell referens, ellips, substitution, pronominalisering och upprepning eller bruk av olika konnektorer". (Chesterman 2016: 95, egen översättning) I den sista meningen i Exempel 7 används engelskans bindeord *because*. Den svenska översättningen utelämnar en motsvarande referens (t.ex. *eftersom*):

#### Exempel 7

Wheatley: Are you going to open this door? Because it is - it's fairly urgent.

Wheatley: Tänker du öppna dörren? Det är lite brådis.

Wheatley: Ajattelitko avata tämän oven? Alkaa olla kiire.

G9, *nivåbyte*, hänvisar till nivåerna fonologi, morfologi, syntax och lexikon. Översättaren väljer att byta från en nivå till en annan. (Chesterman 2016: 96–97) I Exempel 8 har jag understrukit källtextens syntaktiska uttryck och den lexikala enheten som används i den svenska måltexten:

## Exempel 8

Wheatley: Go on. Just... March on through that hole.

Wheatley: Seså, det är bara att sätta av genom hålet.

Wheatley: Mene tuon reiän läpi.

G10, *figurbyte*, hänvisar till det hur översättaren behandlar retoriska figurer, såsom alliteration och upprepning. Det finns flera alternativ inom denna strategi: En figur kan översättas till målspråket med samma figur, med en annan figur eller helt utelämnas. Att introducera figurer oberoende av källtextens innehåll innebär också ett figurbyte. (Chesterman 2016: 97–98) Ett exempel på figurbyte i *Portal 2* kan ses i Exempel 9 där upprepningen inte har översatts till målspråken:

## Exempel 9

Wheatley: [---] Does any of this make any sense? Just tell me, just say 'Yes'.

Wheatley: [---] Är det nånting som sjunker in? Säg "ja" i så fall.

Wheatley: [---] Onko tässä mitään järkeä? Vastaa myöntävästi.

De grammatiska översättningsstrategierna kan inte ensam förväntas vara avgörande i tolkningen av ansiktshotande akter, men de kan anknytas till språkets direkthet. Till exempel ändringar i modus, species eller diates (frasstrukturbyte eller satsstrukturbyte) kan innebära att någonting lyfts fram eller förs till bakgrunden. Enheter som står i bakgrundsposition, såsom subjekt i passivsatser, kan uppfattas som mindre viktiga, och det ökar indirekthet åtminstone lokalt.

### 3. ANALYS OCH RESULTAT

Jag har analyserat ansiktshotande akter i första och andra kapitel av *Portal 2*:s nio kapitel. Jag har fokuserat på sådana akter som hotar åhörarens positiva ansiktsbehov. Att analysera är att betrakta objektet i sitt beståndsdelar. De översatta ansiktshotande akterna består av mindre avsnitt såsom satsdelar och ord som jag har förknippat med översättningsstrategier. Detta kapitel beskriver de analyserade replikerna och översättningarna. Ansiktshotande akter har indelats i två huvudgrupper enligt artighetsteorin. Den första gruppen präglas av avsiktliga negativa värderingar och den har fler exempel (16) i materialet. Den andra gruppen är mindre (8) och karakteriseras av nonchalans mot det positiva ansiktet.

Analyser i avsnitten 3.1. och 3.2. börjar med bakgrund och kontext till det aktuella numrerade exemplet. Jag har understrukt delar av längre exempel för att framhäva vad jag analyserar. Exempel följs av diskussion om det aktuella ansiktshotet och analysering av översättningsstrategier. Till slut jämförs översättningarnas direkthet. Kapitlet avslutas i avsnitt 3.3 med vidare observationer baserade på 3.1. och 3.2. Det kvantitativa resultatet av jämförelsen av direkthet och de avgörande översättningsstrategierna samt förekomster av alla översättningsstrategierna presenteras i avsnitt 3.3.

#### 3.1. Ansiktshotande akter som visar en negativ värdering av åhörarens positiva ansikte

Negativa värderingar av positivt ansikte uttrycker "ogillande, förakt, åtlöje, kritik, klagan och tillrättavisningar, beskyllningar, förolämpningar" (Brown & Levinson 66). Dessa akter kan grupperas kollektivt och uppfattas på olika sätt, men jag har skilt dem åt med underrubriker enligt min tolkning av materialet för läsbarhetens skull.

##### 3.1.1. Förakt

Förakt innebär att man anser någon eller någonting vara värdelöst (SO s.v. *förakt*). Den följande repliken innehåller något av förakt för saker som Chell troligen uppskattar. Bakgrundskontexten härstammar från det första *Portal*-spelet där man måste ta hand om en "sällskapskub" och bära den genom en testkammare. Det finns hjärtsymboler på kubens

och den liknas vid en vän så att den görs till en speciell kub jämfört med vanliga förvaringskuber. I *Portal 2* förekommer en ny sällskapskub som man behöver för att kunna lösa en testkammare. När Chell rör vid kuben fräsas den till stoff. GLaDOS beklagar denna olycka och låter en ny kub falla ner. Den förstörs också när Chell försöker få tag i den. Jag inkluderar en replik som kontext och analyserar den längre repliken i Exempel 10:

#### Exempel 10

GLaDOS: Oh. No. I fizzled that one too.

GLaDOS: Åh. Nej. Jag förstörde den också.

GLaDOS: Voi ei. Hajotin senkin.

GLaDOS: Oh well. We have warehouses FULL of the things. Absolutely worthless. I'm happy to get rid of them.

GLaDOS: Nåja, vi har lager FULLA med de där grejerna. Helt värdelösa. Jag blir gärna av med dem.

GLaDOS: Ei huolta, meillä on varastot niitä pullollaan. Täysin arvottomia. Hyvä, että pääsen niistä eroon.

Det är klart att om Chell uppskattar sällskapskubernas tillvaro, vill GLaDOS klargöra att hon absolut inte delar denna åsikt. Därför klassificerar jag den ansiktshotande akten som förakt. Jag anser att översättningsstrategierna i repliken är mestadels grammatiska i den svenska versionen. Den tvådelade interjektionen *Oh, well* uttrycker mild likgiltighet eller medgivande och har översatts till *Nåja* och *Ei huolta* ('ingen oro'). Den senare är en parafras (S8) eftersom meningen förändras med den nya formen, men betydelsen är ändå inte drastiskt olik, speciellt när det kan höras bekymmerslöshet i källspråkets höga ton. *Nåja* är så nära källtexten att bytet kan kallas för direkt översättning (G1). Meddelandet är att det är helt acceptabelt och överkomligt vad som hände.

I motsvarigheterna *FULL–FULLA–pullollaan* står det engelska–svenska-paret klart för direkt översättning (G1). Det finska ordet betyder *full* i kontexten, men det är lite överdrivet då det hänvisar till 'att puta ut'. Det är inte lätt att inbilla sig lager som faktiskt skulle puta ut, så översättningsstrategin kan sägas vara tropsbyte (S9) där ett figurativt uttryck ersätter en icke-trop. Meningen avslutas med *the things*, och eftersom den finska versionen har bytt till pronomenet *niitä* ('dem'), kan strategin vara kohesionsbyte (G8). I den svenska *de där*

*grejerna* har det tillagts ett demonstrativt pronomen framför substantivet. Substantivfrasens modifiering antyder på frasstrukturbyte (G5).

Måltexternas översättningsstrategier sammanfaller i meningen *Absolutely worthless* som har översatts direkt (G1) till *Helt värdelösa* och *Täysin arvottomia*. En annan gemensam grammatisk strategi kan ses i översättningarna av den sista meningen *I'm happy to get rid of them. Jag blir gärna av med dem* innehåller nivåbyte (G9), eftersom adverbet *gärna* på den lexikala nivån ersätter den syntaktiska strukturen *I'm happy to*. Det sker nivåbyte (G9) på samma sätt i *Hyvä, että pääsen niistä eroon* ('bra, att jag blir av med dem'). Den ersättande enheten är adjektivet *hyvä*. Det förekommer även meningsstrukturbyte (G7), eftersom *Hyvä* representerar en ofullständig huvudsats ('det är bra'). Jag ser att synonymi (S1) avslutar replikens översättningar: Både *Jag blir [...] av med dem* och *pääsen niistä eroon* medför en liten skillnad jämfört med originalet *I'm [...] to get rid of them*. Verben *blir* och *pääsen* i måltexterna verkar vara semantiskt mer passiva än *get* som antyder på att subjektet självt medverkar aktivt på handlingen.

Replikens tre meningar erbjuder olika synvinklar till den ansiktshotande akten, och direktheten kan jämföras i flera ställen. Den mittersta meningen (*Absolutely worthless*) är kanske den mest ansiktshotande, men dess direkthet förändras inte vid översättning. Att pronomenet *niitä* ersätter *the things* kan göra den finska texten mer indirekt, även om också det källspråkiga substantivets innebörd beror på kontexten. En annan sak som jag anser göra den finska versionen mer indirekt, är det elliptiska uttrycket *Hyvä*. Det kan ses syfta på situationen på en neutralare, allmännare nivå än *gärna* som kan förmedla personlig attityd och känsla såsom *happy* i källtexten. Så är den finska översättningens perspektiv mer allmänt och mer indirekt.

### 3.1.2. Åtlöje

Åtlöje definieras i *Svensk ordbok* som "nedsättande eller ringaktande munterhet" (SO s.v. *åtlöje*). Avsikten är att få någon se löjeväckande ut. När Chell har slutfört ett testrum börjar GLaDOS kommentera. GLaDOS replik i Exempel 11 hänvisar till det hon har sagt innan testrummet var tillgängligt och till det hur Chell klarar sig<sup>4</sup>. Jag analyserar den sista

---

<sup>4</sup> Den tidigare repliken står i Exempel 16.

meningens ansiktshotande akt som kan tolkas vara åtlöje för att Chell eventuellt rör sig så långsamt framåt.

#### Exempel 11

GLaDOS: I'll give you credit: I guess you ARE listening to me. But for the record: You don't have to go THAT slowly.

GLaDOS: Du ska ha beröm för att du faktiskt lyssnar på vad jag säger. Men det bör ändå tilläggas att du inte behöver sakta ned FULLT så mycket.

GLaDOS: Eduksesi on sanottava, että tosiaankin kuuntelet minua. Ei sinun silti tarvitse edetä noin hitaasti.

Det figurativa *for the record* används för att betona det egentliga meddelandet. I målspråken har metaforen inte bevarats, vilket innebär en variant av strategin tropsbyte (S9). Den svenska översättningen är en hel sats *Men det bör ändå tilläggas* medan den finska motsvarigheten består av ordet *silti* ('trots det'; 'ändå'). Jag anser att efter tropsbytena ända till *behöver* och *tarvitse* är översättningarna direkta (G1).

I fortsättningen har det använts synonymi (S1) på olika sätt beroende av översättningen: *go* [...] *slowly* ('gå sakta') översatt till svenska är *sakta ned*, vilket inbakar i ett verb samma konnotationer som källspråket har i ett adverb. I kontexten förblir betydelsen densamma men rörelsehastigheten betraktas ur lite olika perspektiv. I den finska texten är synonymen (S1) till *go* verbet *edetä* ('avancera'), vilket beskriver framåtgående på ett nytt sätt och konnoterar att ett mål närmar sig. En skillnad i strategier gör emfasbytet (S7) i den svenska versionen: *FULLT* är inte ett nödvändigt ord men det ger uttrycket mer vikt. Den finska motsvarigheten till *THAT slowly* är direkt översatt (G1) *noin hitaasti* ('så sakta'). Repliken är längst på svenska och det ger ett intryck av större indirekthet. Slutsatsen kan motiveras med verbfrasen *sakta ned* som är central i den ansiktshotande akten. Det är ett indirekt sätt att säga att man går långsamt.

Repliken i Exempel 12 hörs efter en kort paus. GLaDOS fortsätter att göra Chell till åtlöje av samma anledning, långsamheten. Replikens ansiktshot bygger på de tidigare kommentarerna om Chells eventuellt nedsatta hastighet. Hotet blir mer direkt vid verbet *waddle* som kan tolkas vara nedsättande.



## Exempel 12

GLaDOS: Waddle over to the elevator and we'll continue the testing.

GLaDOS: Vagga bort till hissen så att vi kan fortsätta testa.

GLaDOS: Lyllerrä hissille, niin jatketaan testausta.

Den svenska översättaren använder *vagga bort* vilket är en direkt översättning (G1) från *waddle over*, även formen är liknande. Prepositionen *bort* gör vaggandet till framåtgående rörelse. Samtidigt ersätter det *over* ('över') som antyder på att målet ligger på avstånd. *Lyllerrä* ('rulta'; 'vagga fram') är inte direkt utan synonymiskt (S1) översatt ord, för jag anser att det primärt associeras med framåtgående och sekundärt med vaggande samt låg hastighet. Tolkningen är emellertid likadan på båda målspråken och antyder inte på skillnader i direkthet.

Replikens avslutning är inte central angående ansiktshotet men påverkar direktheten i hela repliken. Den finska översättningen har ett satsstrukturbyte (G6) eftersom ett verb i passiv (*jatketaan*; 'fortsätts') ersätter ett aktivt hjälpverb och ett huvudverb [*will continue* ('ska fortsätta'). I den svenska texten byts hjälp verbet till *kan*. Det gör en skillnad då *kan* uttrycker möjlighet att göra någonting och inte konnoterar avsikten att göra så starkt. Jag tolkar detta som implicering (explicitetsbyte P2). Den egentliga meningen förändras inte men den blir mer indirekt i den svenska versionen.

### 3.1.3. Kritik

Kritik betyder ett angrepp som påpekar vissa felaktigheter, eller, i specifik kontext, "värderande granskning" (SO s.v. *kritik*). I följande replik kritiserar Chell för att inte svara på Wheatleys upprepade begäran om hjälp. Wheatley är en liten, rund robot som har gått på en räls i taket. Wheatley bestämmer att ta sig ner för att fly med Chell. Han ligger på golvet och yttrar repliken i Exempel 13 för att uppmana Chell att plocka upp honom. Jag fokuserar på kritiken i den första meningen som avslutas med frågetecken:

## Exempel 13

Wheatley: What are you doing, are you just having a little five minutes to yourself? Fair enough. You've had a rough time. You've been asleep for who knows how long. You've got the massive brain damage. And you're having a little rest. But NOW. Get yourself up. And pick me up.

Wheatley: Vad gör du? Har du tagit time-out? Jag förstår, du har haft det lite jobbigt på sistone. Du har sovit hur länge som helst, drabbats av en svår hjärnskada och nu vilar du lite. Fast måste du göra det NU? Hjälp mig i stället.

Wheatley: Piditkö pienen lepotaun? Se sopii, sillä sinulla on ollut rankkaa. Olet nukkunut ties kuinka kauan ja saanut vakavan aivovaurion. Mutta nyt sinun täytyy ryhdistäytyä ja poimia minut ylös.

Meningen har två delar på engelska och på svenska, men på finska återges bara den senare frågan som är mer preciserande. Detta kan karakteriseras som summariskt, vilket hänvisar till partiell översättning (P7) till finska. Den första frågan på svenska har ett verb (*gör*) medan det engelska verbet har två delar (*are [...] doing*). Detta betecknar nivåbyte (G9) från ordnivån till syntaxnivån. I den andra frågan i källspråket förekommer uttrycket *five minutes*. Det används ofta inte bokstavligen utan mer eller mindre figurativt i avsikt att vinna tid eller för att slippa göra någonting (Urban Dictionary s.v. *five minutes*). Det är en trop och så har översättningarna utformats med tropsbyte (S9): I den svenska texten används idrottstermen *time-out* och i den finska texten *lepotaun*. Båda orden betyder 'vilopaus', men bytena i måltexterna sker till en ny trop (*time-out*) och till en icke-trop (*lepotaun*). Det förekommer också frasstrukturbyten (G5), för översättningarna ersätter presens med perfekt (*Har du tagit*) eller preteritum (*Piditkö*). Den svenska texten är mer direkt eftersom den lättare kan tolkas som kritik på grund av den inledande, emfatiska frågan som genom partiell översättning har utelämnats i den finska texten.

GLaDOS tvingar Chell att fortsätta som testperson, och hon visar Chell med portalgeväret till ett nytt testområde. GLaDOS återkommer till Chells tidigare handlingar i *Portal* och fortsätter kritisera. Den ansiktshotande akten i Exempel 14 kan tolkas som kritik eftersom det finns ett slags värdering i repliken:

## Exempel 14

GLaDOS: You know, if you'd done that to somebody else, they might devote their existences to exacting revenge.

GLaDOS: Om du hade gjort så mot någon annan så hade den personen kunnat viga hela sitt liv åt att hämnas på dig.

GLaDOS: Jos olisit tehnyt tuon jollekulle muulle, hän saattaisi omistaa koko elämänsä kostaakseen sinulle.

Utöver kritiken är det möjligt att se här en varning, eller indirekt hotelse, eftersom den eventuella hämnden anses vara värd att ägnas åt. Repliken har översatts likadant till båda måltexterna som börjar utan en version av det inledande *You know*. Denna fras tillhör talspråket och antyder på att det följer bekant information. Frasen kan även fungera som fyllnad i diskussion. (MOT Oxford Dictionary of English s.v. *know*<sup>3</sup>) Jag anser att interpersonellt byte (P4) representerar utelämningen i båda måltexterna.

Det används synonymi (S1) i översättningarna av pronomenet *they*: Både *den personen* och pronomenet *hän* är liksom *they* könsneutrala uttryck för tredje personer. Översättningarna från *existences* ('tillvaro') till *hela sitt liv* och *koko elämänsä* innehåller synonymer (S1). De ytterligare attributen *hela* och *koko* visar emfasbyte (S7). Verbet och substantivet i frasen *to exacting revenge* ersätts med ett verb i både *åt att hämnas* och *kostaakseen*. Detta byte från syntaxnivån till ordnivån beskrivs av strategin nivåbyte (G9). Till slut har översättarna gjort den implicita mottagaren explicit med *på dig* och *sinulle* (explicitetsbyte P2).

En liten skillnad i översättningsstrategier orsakar det modala verbet *might*. Den svenska motsvarigheten *hade [...] kunnat* står i pluskvamperfekt och visar frasstrukturbyte (G5). Det är också ett möjligt illokutionsbyte (P5), eftersom formen antyder eventuell avslutad handling, vilket *might* inte gör. Finskans *saattaisi* ('skulle kunna') står i konditionalform som grammatiskt sett innebär frasstrukturbyte (G5). Ilokutionsbytet gör den svenska måltexten mindre ansiktshotande och så mer indirekt.

### 3.1.4. Klagan

Med klagan uttrycker man missnöje (SO s.v. *klagan*) med någonting som åhöraren har gjort eller håller på att göra. GLaDOS är Chells antagonist från *Portal* och hon har fortfarande en

fientlig inställning mot Chell. Efter deras första möte i *Portal 2* tar GLaDOS kontroll av Aperture Sciences forskningscentrum. Chell får vandra i ödelagda korridorer och delvis ombyggda testrum medan GLaDOS övervakar. GLaDOS hör av sig genom högtalare, och i Exempel 15 kan man höra ironi och därmed en klagan:

#### Exempel 15

GLaDOS: Sorry about the mess. I've really let the place go since you killed me. By the way, thanks for that.

GLaDOS: Ursäkta röran. Jag har verkligen låtit stället förfalla sedan du dödade mig. Tack för det, förresten.

GLaDOS: Pahoitteluni sotkusta. Päästin paikan repsahtamaan sen jälkeen, kun tapoit minut. Kiitos muuten siitäkin.

Repliken består av ursäkt och tack, och dessa skulle hota talarens ansikte utan ironin. Med ironisk tolkning kan repliken, speciellt mot slutet, ses som klagan. Ursäkten i den första satsen har översatts med synonymi (S1) både till svenska och till finska. *Ursäkta* är ett verb som ersätter adjektivet *Sorry* så det finns enhetsbyte (G4) i den svenska texten. I den finska texten utgör substantivet *Pahoitteluni* ett enhetsbyte (G4), och explicitetsbyte (P2) förekommer via possessivsuffixet *-ni* som betecknar första person. Ett emfasbyte (S7) sker eftersom adverbet *really* ('verkligen') har raderats vid översättning till finska. Det finns direkt översatt (G1) i den svenska texten. Idiomet *I [ha]ve really let the place go* har en bildlig betydelse, för objektet är en byggnad. Det syns översättningsstrategin tropsbyte (S9) i båda måltexterna där icke-troperna *har [...] låtit stället förfalla* och *Päästin repsahtamaan* beskriver samma situation. Verbet *Päästin* i den finska texten står i preteritum i stället för perfekt så ett frasstrukturbyte (G5) är synligt. Det svenska avsnittet bevarar perfekt med verbets direkta översättning (G1). Meningens slut *since you killed me* har översatts direkt (G1) till *sedan du dödade mig*. Den finska formuleringen *sen jälkeen kun tapoit minut* uppvisar nivåbyte (G9), för subjunktionen *since* är ett ord som ersätts med flera ord *sen jälkeen kun* på den syntaktiska nivån.

Den sista meningens *thanks* är vardagligt språk och det har översatts med interpersonellt byte (P4) till de standardspråkliga *tack* och *kiitos*. Prepositionsfrasen *for that* gör skillnad i översättningsstrategierna: Den svenska versionen är direkt översatt (G1) *för det*, medan

den finska versionen *siitäkin* innehåller en extra enklitisk partikel *-kin*. Partikeln har en fokuserande funktion och kan betyda även 'också' (Ison suomen kieliopin verkkoversio § 839, § 842). På grund av replikens innehåll och den finska grammatiken anser jag att *-kin* används för att framhäva huvudordet. Översättningsstrategin kan därmed identifieras som emfasbyte (S7). Det finns emellertid möjlighet att tolka betydelsen 'också' och att talaren är (ironiskt) tacksam även för annat. Det kan förminska textens direkthet. Jag framhäver detta i jämförelsen, för de andra satserna är inte så klart ironiska. Föregående sats *since you killed me* är väsentlig för den ironiska tolkningen, men de grammatiska översättningsstrategierna gör liten skillnad i direkthet. Jag konkluderar att den svenska översättningen är mer direkt.

I Exempel 16 har jag understrukt GLaDOS klagan om Chells gärningar. I detta avsnitt sänker tonhöjden tillsammans med takten och satsbetoningen ligger på *destroying*. Detta antyder att meningen inte är ett neutralt påstående. Beskyllning är en annan möjlig tolkning oavsett om Chell är ansvarig för förstörandet eller inte. Chell har kommit till en korridor som är oframkomlig, och innan GLaDOS får vägen i ordning igen, gör hon följande anmärkning:

#### Exempel 16

GLaDOS: You're navigating these test chambers faster than I can build them. So feel free to slow down and... do whatever it is you do when you're not destroying this facility.

GLaDOS: Du tar dig igenom testkamrarna så snabbt att jag inte hinner bygga nya. Du får gärna minska takten lite och ägna dig åt vad det än är du gör när du inte förstör den här anläggningen.

GLaDOS: Sinä selvität testikammioita nopeammin kuin minä ehdin niitä rakentaa. Joten voit ihan hyvin rauhoittua – ja tehdä mitä ikinä teetkin silloin, kun et ole tuhoamassa laitosta.

I båda måltextavsnitten är direkt översättningsstrategi (G1) rådande, så jag fokuserar på de andra strategier som förekommer. Översättningsstrategin från frasen *feel free to* till den svenska frasen *får gärna* kan kallas för synonymi (S1) eftersom den pragmatiska betydelsen är motsvarande och översättningen inte är ordagrann. Den finska motsvarigheten *voit ihan hyvin* ('du kan mycket väl') är mer en fri översättning än en fast fras, så en beskrivande strategi är parafras (S8). Samtidigt syns det en liten stilistisk skillnad, eftersom den engelska frasens artighet inte förmedlas så starkt på finska. Detta innebär interpersonellt byte (P4).

Replikens slut *destroying this facility* kan sägas ha en direkt översatt (G1) motsvarighet i den svenska frasen *förstör den här anläggningen*. Den finska översättaren däremot har bytt emfas (S7) med beslutet att inte överföra det demonstrativa *this* till *tuhoamassa laitosta* ('förstör anläggningen'). Den ansiktshotande akten berör förstörelse i dessa sista ord, och den kan tolkas vara lika direkt i alla språken. Det interpersonella bytet kan emellertid sägas modifiera den finska texten till den mest direkta versionen.

### 3.1.5. Beskyllningar

Beskyllningar är uttalanden om att någon är skyldig för någonting. Den beskyllda anses vara ansvarig för en händelse och anklagas för dess inverknings. När GLaDOS möter Chell första gången i *Portal 2* och berättar vad som har hänt, får man höra repliken i Exempel 17:

#### Exempel 17

GLaDOS: I've been really busy being dead. You know, after you MURDERED ME.

GLaDOS: Jag har varit upptagen med att vara död – du vet, sedan du MÖRDADE mig.

GLaDOS: Minulla on pitänyt kiirettä kuolleena olemisessa. Tiedäthän, sen jälkeen kun murhasit minut!

Chell beskylls för att ha mördat GLaDOS, speciellt i den senare meningen. Det finns små skillnader i översättningsstrategierna. Båda måltexterna visar ett emfasbyte (S7) eftersom *really* har utelämnats. Den finska översättningen innebär även satsstrukturbyte (G6) och transposition (G3): *Minulla on pitänyt kiirettä* ('på mig har [det] hållit bråttom') ersätter *I [ha]ve been busy*. Satsstrukturbytet kan visas genom satsanalys: Satsens struktur översätts från subjekt–predikat–predikatsfyllnad till adverbial–predikat–subjekt. Transpositionen sker eftersom adjektivet *busy* (predikatsfyllnad) ersätts av substantivet *kiirettä* (subjekt). Den svenska versionen *Jag har varit upptagen* är direkt översättning (G1).

Ordet *MURDERED* betonas både i ljud och i text. Det kan räknas till andra pragmatiska byten (P10) hur satsbetoning anges: I den svenska måltexten med versaler och i den finska med utropstecken. Påverkan på direkthet är liten, men den finska texten kan innebära ett emfasbyte (S7) som lindrar betoningen: Utropstecken kan inte framhäva ett visst ord i satsen. Detta, och satsstrukturbytet, som förändrar satsens subjekt i den finska texten, kan ses öka indirekthet. Den svenska repliken är därför mer direkt.

Mötet pågår så att Wheatley blir häpen över GLaDOS ord om mord och ropar *Vad hade du gjort sa du?* GLaDOS är en stor robot som hänger i vajrar, men hon har god räckvidd och fångar både Chell och Wheatley. GLaDOS kastar den lilla Wheatley våldsamt ur vägen och fortsätter diskutera med Chell. Exempel 18 innehåller först en beskyllning och sist en förolämpning:

#### Exempel 18

GLaDOS: Okay. Look. We both said a lot of things that you're going to regret. But I think we can put our differences behind us. For science. You monster.

GLaDOS: Vi sa båda en massa saker som du ångrar, men jag tror att vi kan lägga våra meningsskiljaktigheter bakom oss. För vetenskapens skull. Ditt odjur.

GLaDOS: Me molemmat sanoimme paljon asioita, joita sinä tulet katumaan. Voimme silti unohtaa erimielisyytemme tieteen vuoksi. Senkin hirviö.

Chell beskylls för ord som hon eventuellt inte har sagt. GLaDOS medger att hon har råkat i gräl med Chell, men samtidigt antyder hon att det är Chell som skulle ångra vad de båda har sagt. Översättarnas gemensamma strategi är explicitetsbyte (P2), för varken *Okay* eller *Look* har någon motsvarighet i undertexterna. Dessa är uppmärksamhetsriktande ord som inte är relevanta för replikens förståelighet, men betydelsen är ungefär '*hör nu*' (MOT Norstedts stora engelska ordbok s.v. *look*<sup>1b</sup>). Dessa ord kan jämföras med ledande satser som enligt Vertanen (2007: 152) ofta utelämnas vid översättning. Verbet *said* har översatts direkt (G1) till standardspråkligt *sanoimme* med finsk personböjning. Den svenska textens vardagliga form *sa* innebär interpersonellt byte (P4) eftersom den representerar en förändring till informellt språk.

Bisatsen *that you're going to regret* uttrycker framtid, vilket är klart också i den finska textens *joita sinä tulet katumaan* ('som du kommer att ångra'). Översättningsstrategin är distributionsbyte (S6) eftersom predikatet komprimeras från tre till två ord. På grund av denna sats kunde repliken även tolkas vara en hotelse. På svenska konstateras *som du ångrar* i presens. Då verbets modalitet ändras och satsen inte medför samma känsla av (kommande) hot som originalet, har satsen översatts med illokutionsbyte (P5). Av detta framgår att den svenska översättningen är mer indirekt än den finska.

Repliken avslutas med en annan ansiktshotande akt som innehåller ett skällsord. Den enkla förolämpningen *You monster* är en metafor, och det innebär tropsbyte (S9) i båda översättningarna. Alla versionerna har en idiomatisk form, och den bildliga betydelsen är densamma, så tropen bevaras vid översättning. Resultatet kan anses vara lika direkt i alla versionerna.

Jag anser att repliken i Exempel 19 innehåller en beskyllning, även om den är indirekt. GLaDOS börjar tala när Chell åker hiss och kommer ner till en rund entréhall. Samtidigt visas det på skärmfyllda väggar en animation där en förenklad figur stiger ur en portal till en lång matta. Figuren viftar med handen och går till mattans ände. Mattan dras undan för figuren som faller viftande ner ur bilden. GLaDOS replik implicerar att Chell borde ha dåligt samvete. Det antyds inte varför, men spelaren kan komma ihåg de tidigare beskyllningarna för händelser som har passerat.

#### Exempel 19

GLaDOS: Did you know that people with guilty consciences are more easily startled by loud nois[es]--[train horn]--

GLaDOS: Visste du att människor med dåligt samvete lättare skräms av höga lju... [mistlur]

GLaDOS: Tiesitkö, että huonosta omatunnosta kärsivät ihmiset säikkyvät muita helpommin kovia ää-- [höyrypilli]

Den viktigaste faktorn i beskyllningen är hänvisningen till dåligt samvete. Att repliken bryts av en högljudd tut är en sak som eventuellt kan bekräfta ansiktshotet. Efter denna replik ber GLaDOS om ursäkt för ett oavsiktligt missljud. Den svenska översättningen kan ses följa källtexten närmare medan den finska översättningen innehåller några mer uppenbara skillnader. I båda måltexterna kan först observeras nivåbyte (G9), för *Did you know* bildar preteritum med två verb medan *Visste du* och *Tiesitkö* har ett verb. [*P*]eople with guilty consciences översatt till svenska gör ett frasstrukturbyte (G5) som syns i användningen av singularis i *människor med dåligt samvete*. Frasstrukturbyte (G5) sker också i den finska versionen. Detta beror på att prepositionsuttrycket skrivs på ett annat sätt i finskan. Översättaren har valt ett particip i *huonosta omatunnosta kärsivät ihmiset* ('av dåligt samvete lidande människor'). Jag anser att också explicitetsbyte (P2) har skett eftersom *kärsivät* inte är neutralt med tanke på konnotationer. Det kan läsas i översättningen att man inte bara har



dåligt samvete utan också lider av det. Strategin kan specificeras som explicering eftersom lidandets möjlighet kan framgå av sammanhanget.

GLaDOS intressanta fråga fortsätter med *are more easily startled*. Formuleringen har både adverbkomparation (*more easily*) och passiv med två ord. Det svenskspråkiga avsnittet *lättare skräms* bildar komparation och passiv med ändelserna *-are* respektive *-s*. Eftersom ord byts till morfem kan översättningsstrategin nämnas enhetsbyte (G4). Översättningen på finska är *säikkyvät muita helpommin* ('blir skrämmd lättare än andra'). Verbet *säikkyvät* står i aktiv diates vilket innebär satsstrukturbyte (G6). Det förekommer även jämförelseobjektet *muita* som saknas i källtexten, och detta är ett tecken på explicitetsbyte (P2). Repliken avbryts av ett mekaniskt ljud och det markeras i översättningarna med specialtecken. Förklarande ord inom hakparentes identifierar ljudet som *mistlur*. Den främsta kategorin av översättningsstrategier till denna typs förändringar är synlighetsbyte (P8).

Skillnader i den indirekta beskyllningen kan observeras på grund av pragmatiska strategier. De två explicitetsbytena i den finska texten explicerar både lidandet av dåligt samvete och andra människor som jämförelseobjekt. Den svenska undertexten förmedlar mer troget den information som står i den engelska källtexten. Jag anser att den finska översättningen kan tolkas använda ett mer direkt sätt att tala: Syftet är att beskylla åhöraren, och den finska texten säger nästan direkt att man borde lida av dåligt samvete.

### 3.1.6. Förolämpningar

Förolämpningar är uttalanden som ofta sammankopplar negativa, falska eller överdrivna attribut med mottagarens person. Det är handlingar och ord som visar att talaren inte respekterar någon (SO s.v. *förolämpning*). Förolämpningen i Exempel 20 illustrerar GLaDOS indirekta uttryck för antipati mot Chell. Repliken hörs efter att spelaren har fullbordat två testrum som innefattar "livsfarliga laserstrålar".

## Exempel 20

GLaDOS: Well done. Here come the test results: You are a horrible person. [I'm serious,] that's what it says: A horrible person. We weren't even testing for that.

GLaDOS: Bra jobbat. Här kommer testresultaten: Du är en hemsk människa. Jag lovar, det står så: En hemsk människa. Det var inte ens det testet gick ut på.

GLaDOS: Hyvin tehty. Tässä ovat tulokset viimeisestä kammiosta: olet kamala ihminen. Ihan totta, niin siinä sanotaan: kamala ihminen. Eikä sitä piirrettä edes testattu.

Efter det initiala berömmet kommenteras testresultaten: *Här kommer testresultaten* är en direkt översättning (G1) från *Here come the test results*. På finska står det *Tässä ovat tulokset viimeisestä kammiosta* ('här finns resultaten från sista kammare'). Översättning till finska har skett genom explicitetsbyte (P2), för den sista kammaren nämns, medan källtexten bara antyder på det genom bestämd artikel (*the*). Chell kallas för *a horrible person*, vilket är den egentliga förolämpningen. Båda måltexternas översättningar, *en hemsk människa* och *kamala ihminen*, är direkta (G1). GLaDOS försäkrar Chell om testresultatets giltighet. Det hörs faktiskt inte *I'm serious* på ljudspåret, utan den omedelbara fortsättningen är *that's what it says*. Här avviker sig undertexterna inklusive den engelska versionen från ljudspåret. Det är bekräftande ord av GLaDOS som tilläggs, så emfasbyte (S7) kan beskriva även detta speciella fall.

Replikens sista sats gör förolämpningen spetsigare. Den svenska översättningens tematiska emfasbyte (S7) syns i det att objektet (*that*) har flyttats till fundamentposition och ersatts med en hel sats: *Det var inte ens det* [...]. Detta innebär också distributionsbyte (S6, expansion) och meningsstrukturbyte (G7). Engelskans fras *testing for* har ersatts med *tested gick ut på* vilket kan kallas för parafras (S8). Den finska versionens passivkonstruktion *eikä* [...] *testattu* ('testades inte') innebär satsstrukturbyte (G6). Detta sammanfaller också med ett tematiskt emfasbyte (S7). Objektet *sitä piirrettä* ('det där draget') står främre i satsen i måltexten. Objektet utgörs av pronomen + substantiv medan det är ett pronomen (*that*) i originalet. Detta indikerar explicitetsbyte (P2). De semantiska och grammatiska översättningsstrategierna hjälper inte vid jämförelsen av direkthet, och även de två explicitetsbytena har begränsat påverkan på förolämpningens direkthet. På grund av det senare fallet, expliceringen av *piirrettä*, värderar jag den finska måltexten som mer direkt.

Nästa testkammare har ett mer invecklat laserstrålpussel. Så snart Chell löser det och utgången låses upp, faller GLaDOS en ironisk anmärkning som återges i två undertexter. Dessa repliker syns även samtidigt på skärmen och anges i Exempel 21. Jag analyserar den sista meningen och behandlar de andra som kontext:

#### Exempel 21

GLaDOS: Congratulations. Not on the test.

GLaDOS: Grattis. Fast inte till testet.

GLaDOS: Onnittelut. Ei tosin testistä.

GLaDOS: Most people emerge from suspension terribly undernourished. I want to congratulate you on beating the odds and somehow managing to pack on a few pounds.

GLaDOS: De flesta brukar vara väldigt undernärda när de vaknar. Jag vill bara gratulera dig eftersom du på något märkligt sätt lyckats lägga på dig några kilon.

GLaDOS: Useimmat ihmiset palaavat nukutuksesta pahasti aliravittuina. Onnittelut siitä, että onnistuit uhmaamaan kohtaloa ja jollain ilveellä lihomaan muutaman kilon.

Att man gratulerar någon för att hon har gått upp i vikt är sällsynt, och det beror på omständigheterna hur sådant uppfattas. Eftersom GLaDOS inte är tillförlitlig och hon har varit ironisk tidigare, kan anmärkningarna om Chells vikt tolkas som förolämpningar. I den sista meningen upprepar GLaDOS gratulationen och berättar anledningen till det. Meningen börjar med *I want to congratulate you* som har översatts direkt (G1) till svenska. Det har emellertid tillagts *bara*, som har nästan ingen betydelse, men det kan innebära explicitetsbyte (explicitering, P2), eftersom det förminskar värdet av gratulationer, såsom den första raden i Exempel 21 också gör. I den finska måltexten står *Onnittelut* ('gratulationer') i samma form som tidigare, och det kan innebära partiell översättning (P7), eftersom saken återges summariskt.

Den källspråkliga meningens objekt består av två infinita fraser som samordnas med *and*: *on beating the odds and somehow managing to* ('till att [du] har övervunnit chanserna och på något sätt lyckats'). I den svenska måltexten motsvaras detta upp till *somehow* av satsadverbialet *på något märkligt sätt*. Eftersom *odds* ('chanser') representeras fritt av *märkligt*, är översättningen tillräckligt summarisk för att innebära partiell översättning (P7). Nivåbyte (G9) kan nämnas eftersom ordet *somehow* motsvaras av den syntaktiska konstruktionen *på*

*något sätt*. Den finskspråkiga måltexten bevarar samordningen (med *ja*) i *onnistuit uhmaamaan kohtaloa ja jollain ilveellä* ('[du] lyckades utmana ödet och på ett eller annat sätt'). Det kan sägas att *uhmaamaan kohtaloa* är en parafras (S8) på frasen *beating the odds* som har liknande men inte precis samma betydelse. Det har även skett tropsbyte (S9) för det används en figurativ finsk fras *jollain ilveellä* ('på ett eller annat sätt; genom att ställa till upptåg').

Den egentliga förolämpningen på engelska avslutas med *pack on a few pounds*. Översättningarna är *lägga på dig några kilon* och *lihomaan muutaman kilon* ('fetma några kilon'). Det syns kulturell filtrering (P1) i båda måltexterna eftersom viktenheten *pound* som tillhör den engelskspråkiga kulturen har bytts till *kilo* som används i målkulturerna. Det är fråga om tropsbyte (S9) i översättningarna eftersom *pack on* används bildligt. Den svenska texten byter tropen till en semantiskt relaterad trop *lägga på sig*, och den finska textens lösning är inte en trop. Då ansiktshotet ligger i slutet av repliken, betonar jag detta vid jämförelsen av direkthet. Det avgörande är att icke-tropen på finska är mer direkt än tropsbytet på svenska eftersom figurativt språk vanligen måste tolkas.

Exempel 22 innehåller en dold förolämpning i en av dess tre delar. Spelaren har styrt Chell genom ett testrum med hjälp av luftfärdsplattor och portaler. Chell har nått en röd knapp och trycker på den. Enligt skyltarna bredvid ska man akta sig för en tung förvaringskub som kommer att släppas ned. Detta sker emellertid inte, utan det gnistrar i tillförselrören och sedan släpps annat, onyttigt tillbehör ned. Chell får vänta medan GLaDOS kommenterar situationen:

## Exempel 22

GLaDOS: Oh, sorry. I'm still cleaning out the test chambers.

GLaDOS: Ursäkta mig. Jag håller fortfarande på och städar testkammarna.

GLaDOS: Voi anteeksi. Olen vielä siivoamassa testikammioita.

GLaDOS: So sometimes there's still trash in them. Standing around. Smelling, and being useless.

GLaDOS: Så ibland kan det finnas sopor kvar i dem som ligger och luktar illa till ingen nytta.

GLaDOS: Niissä on vielä roskia turhina seisoskelemassa ja haisemassa.

GLaDOS: Try to avoid the garbage hurtling towards you.

GLaDOS: Försök att undvika alla sopor som slungas emot dig.

GLaDOS: Yritä välttää kohti tulevia roskia.

Den understrukna repliken börjar med ett förklarande adverb och ett tidsuttryck. *So sometimes* har översatts direkt (G1) till svenska som *Så ibland*. I den finska undertexten har motsvarigheten utelämnats. Jag räknar detta som explicitetsbyte (P2), eftersom det är ingenting relevant information som utelämnas. Det som är relevant sägs näst i källtexten och det står först i den finska versionen: *Niissä on vielä roskia* är en direkt översättning (G1) av *there's still trash in them* när det tas i beaktande att opersonligt subjekt inte behövs i finskan. Detta avsnitt har översatts och modifierats med hjälpverbet *kan* till svenska, och det bekräftar osäkerheten som presenteras med *ibland*. Detta påverkar obetydligt på den ansiktshotande akten som antyds av hela repliken, och jag tolkar översättningsstrategin vara explicitetsbyte (P2).

I den senare hälften av repliken berättar GLaDOS vad soporna i fråga håller på att göra. *Standing around* har översatts till *ligger* och *seisoskelemassa* ('står och hänger'). Jag kallar de respektive översättningsstrategierna synonymi (S1) och distributionsbyte (S6). Motiveringen till synonymi är att *ligger* kan i sammanhanget associeras allmänt med ett läge och inte nödvändigtvis med en liggande position (se SO s.v. *ligga*<sup>2, 3, 4</sup>). Distributionsbytet kan motiveras med att *seisoskelemassa* komprimerar uttrycket till ett frekventativt verb. *Smelling* har en direkt översatt (G1) motsvarighet *haisemassa* ('håller på att lukta') i den finska texten. Den svenska textens tillagda adjektiv i *luktar illa* innebär explicitetsbyte (P2), eftersom betydelsen kan tolkas på grund av verbet. Den sista frasen *being useless* i ansiktshotande akten ser ut mycket olika i måltexterna. Det används *ligger [...] till ingen nytta*

och *on* [...] *turhina* ('är som onyttiga'). Även om den svenska översättningen sammansluts till ett nytt verb, kan synonymi (S1) nämnas som översättningsstrategi: Det är fråga om två motsvarande fraser *be useless* och *vara till ingen nytta* (se MOT Norstedts stora engelska ordbok s.v. *useless*<sup>1</sup>). Motsvarigheten i den finska texten är ett adjektiv som komprimerar texten. Därför nämner jag översättningsstrategin distributionsbyte (S6).

Den sista repliken i exemplet följer nästan utan paus. GLaDOS nämner de verkliga soporna som *garbage*. Idén i den analyserade repliken är att se *trash* hänvisa till Chell. Direktheten kan påverkas av flera faktorer i repliken. Den finska måltextens explicitetsbyte förminskar osäkerhet och indirekthet i början, medan den svenska texten bevarar dessa genom att använda *ibland*. Den svenska texten följer samma tendens till större indirekthet genom att explicit tillägga *kan* där de andra versionerna är mer direkta. Användningen av synonymen *ligger* är en annan motivering till indirekthet i den svenska texten, eftersom detta ord är lättare att associera med riktiga sopor än hänvisningen till stående position i den finska texten. Det finns ett explicitetsbyte som anger tydligt och direkt på svenska att soporna *luktar illa*, men detta har lite betydelse i hela repliken. Den finska måltexten uttrycker den ansikts-hotande akten mer direkt.

Efter ett tag har Chell avancerat till slutet av testkammaren. GLaDOS fortsätter och upprepar sig i en lång replik som återges i Exempel 23. Repliken innehåller två ansiktshotande akter som egentligen upprepar samma sak. Jag behandlar de understrukna meningarna. Den första meningen klargör föregående replikens förolämpning:

## Exempel 23

GLaDOS: Remember before when I was talking about smelly garbage standing around being useless? That was a metaphor. I was actually talking about you. And I'm sorry. You didn't react at the time, so I was worried it sailed right over your head. Which would have made this apology seem insane. That's why I had to call you garbage a second time just now.

GLaDOS: Minns du när jag talade om alla illaluktande sopor som bara låg och skräpade till ingen nytta? Det var en metafor. Jag talade om dig. Jag ber om ursäkt. Du reagerade inte, så jag trodde att du kanske inte uppfattade det. Och i så fall skulle det verka helknasigt att be om ursäkt. Därför var jag tvungen att kalla dig för en sopa en gång till.

GLaDOS: Muistatko, kun aiemmin puhuin haisevista roskista seisoskelemassa turhanpäiväisinä? Se oli vertauskuva. Tarkoitin tosiasiaa sinua. Olen pahoillani. Et reagoinut siihen, joten pelkäsin sen menneen sinulta yli hilseen. Se olisi saanut anteeksipyyntöni tuntumaan järjettömältä, ja siksi minun oli kutsuttava sinua roskaksi nyt toistamiseen.

Det förekommer två gånger *was talking* i repliken. Översättningsstrategierna för den första förekomsten tolkar jag vara nivåbyten (G9), eftersom den progressiva konstruktionen på den syntaktiska nivån ersätts av *talade* och *puhuin* på ordnivån. I den senare förekomsten har den svenska texten igen *talade* (nivåbyte G9), medan den finska texten använder *tarkoitin* ('jag menade'). Detta kan tyda på abstraktionsbyte (S5), eftersom man vanligen menar någonting när man talar, men man kan mena någonting också utan att tala. Bytet sker från konkret handling till abstrakt avsikt.

Satsens objekt är *about smelly garbage* som har fått ett svenskt attribut i *om alla illaluktande sopor*. Attributet *alla* gör ett emfasbyte (S7), för det ändrar det tematiska fokuset och expanderar tolkningsmöjligheten till en större grupp av referenter. Den finska översättningen *haisevista roskista* är närmast strategin direkt översättning (G1). Ett annat emfasbyte (S7) i den svenska texten kan räknas för att de två verben i *låg och skräpade* är synonyma och hävdar handlingen i källtextens *standing around*. Översättningen innebär också samma semantiska skillnad som det gör i föregående repliken, och detta kan kategoriseras som synonymi (S1). Den finska översättningen (*seisoskelemassa*) har skapats på samma sätt som i den tidigare repliken, med distributionsbyte (S6). *[B]eing useless* lånar från den tidigare repliken, vilket gör också dess översättning till svenska: *till ingen nytta* visar strategin synonymi (S1). Den finska översättningsstrategin är också synonymi (S1), eftersom *turhanpäiväisinä* ('som onödiga') är synonym till både källtextens uttryck och den tidigare replikens finska översättning.

GLaDOS erkänner att hon har talat figurativt, och översättningarna från *metaphor* till *metafor* och *vertauskuva* har skett genom grammatiska strategier. Den svenska strategin är *lån* (*calque* G2), eftersom det finns endast en skillnad i stavningen. Direkt översättning (G1) beskriver den finska översättningsstrategin. Det sista ordet att analysera i denna ansikts-hotande akt är *actually* ('egentligen'; 'faktiskt'). Ordet har utelämnats i den svenska texten, och eftersom det är ett bekräftande adverb, är strategin emfasbyte (S7). I den finska *tosiasiassa* ('i verkligheten'; 'i själva verket') är det fråga om (när)synonymi (S1), eftersom det finns översättningsalternativ såsom *itse asiassa* ('i själva verket') som kunde vara betydelsemässigt närmare originalet.

Direktheten i översättningarna kan diskuteras med hjälp av de semantiska strategierna. Två av de emfasbyten som förekommer i det svenska textavsnittet förminskar direktheten. Dessa byten beror på måltextens *alla* och källtextens *actually*. Det senare har lite betydelse, så motiveringen att *alla* kan hänvisa till en bredare grupp är avgörande. Det tredje emfasbytet ökar inte direktheten eftersom det sammanfaller med synonymin. Den finska texten kan sägas bevara direktheten i dessa ställen och vara mer direkt överlag. Repliken fortsätter med GLaDOS ursäkt och motivering för att upprepa förolämpningen. Sedan upprepar hon den igen. Replikens andra ansiktshotande akt är följande:

[---] That's why I had to call you garbage a second time just now.

[---] Därför var jag tvungen att kalla dig för en sopa en gång till.

[---] ja siksi minun oli kutsuttava sinua roskaksi nyt toistamiseen.

Jag anser distributionsbyte vara den rådande strategin i det svenska avsnittet upp till infinitivmärket *att*. Det sker komprimering (S6) från *That's why* till *Därför* och expansion (S6) från *I had to* till *var jag tvungen att*. Det förekommer tropsbyten (S9) i båda måltexterna då källtextens trop *garbage* har översatts med samma trop, *en sopa* och *roskaksi*. Det svenska ordet står i singularis medan originalet har ett oräknebart substantiv (MOT Oxford Dictionary of English s.v. *garbage*). Detta innebär frässtrukturbyte (G5). Det finska *roskaksi* kan tolkas antingen som singular räknebart eller oräknebart objekt. Det finska avsnittet inleds med *ja* ('och') för att sammanbinda två satser. Detta kan klassificeras som kohesionsbyte (G8). Distributionsbyte (S6) mot komprimering sker från *That's why* till *siksi* ('därför'). Nöd-vändighet uttrycks med *had to [call]* och motsvarigheten står för stor del i böjningsändelsen



i *oli kutsuttava* ('var tvungen att kalla'). Denna förändring mellan lexikon och morfologi kan beskrivas som nivåbyte (G9).

Repliken fortsätter med den preciserande informationen *a second time just now*. Detta avsnitt består av två adverbial, varav det första uttrycker upprepning och det andra tidpunkt. Översättningarna är *en gång till* och *nytt toistamiseksi*. Båda versionerna undviker ordagrann översättning och utelämnar någonting. Det har skett explicitetsbyte (P2) i den svenska måltexten, för den inkluderar inte tidsadverbial *just now* ('just nu'). Ur den finska måltexten har uteslutits *just* och det indikerar ett försvagande emfasbyte (S7). Denna detalj kan göra skillnad i direktheten, för det talas om en sopa lika tydligt i alla språken. Impliciteringen av den omedelbara tidpunkten i den svenska texten orsakar åtminstone lite osäkerhet om tidpunkten då man talade om sopan. Så blir den svenska måltexten mer indirekt.

### **3.2. Ansiktshotande akter som visar att talaren inte bryr sig om åhörarens positiva ansikte**

De ansiktshotande akter som hotar åhörarens positiva ansikte kan skiljas åt på grund av talarens eventuella inställning. Ovan har jag behandlat sådana som visar negativa värderingar. I följande repliker kan talaren vara ointresserad av hur åhörarens positiva ansikte påverkas, och därför talar med likgiltighet som hotar ansiktet.

Repliken i Exempel 24 yttras av Wheatley när han kommer och möter Chell första gången i spelets första kapitel. Chell har återuppväckts från dvala i "Aperture Sciences center för total avslappning" och precis öppnat dörren för Wheatley. Jag identifierar två ansiktshotande akter i repliken som börjar med högljutt utrop av förskräckelse och fortsätter med spontant svärande. Detta tolkar jag som uttryck av våldsamma spontana känslor som betecknar en ansiktshotande akt. Jag behandlar repliken till den tvekande pausen i mitten.

#### **Exempel 24**

Wheatley: AH! God. God. You look te[rribl]-- ummm... good. Looking good, actually.

Wheatley: AH! Åh, jösses. Hjälp. Du ser förfä... bra ut. Ser jättebra ut.

Wheatley: Herran pieksut! Näytät kauhealta – siis kauhean hyvältä. Erittäin hyvältä.

Det klart hörbara utropet som inleder mötet har inte återgivits på finska, och jag tolkar detta som interpersonellt byte (P4), för det är inte fråga om ett informativt verbalt uttryck, utan ett känsloutbrott. Det är förståeligt att utelämna eftersom komprimering är vanligt i audiovisuell översättning, och det är ofta motiverat att utelämna innehållsfattiga ord som gör repliken längre (se Vertanen 2007: 152). Den svenska replikens utrop börjar med två interjektioner, men den viktiga delen i den ansiktshotande akten är svordomen som utgörs av det upprepade engelska ordet *God*. Vertanen påminner att grovt språk och svärande kan upplevas kraftigare som skriven text än som högt talad replik (Vertanen 2007: 153). Detta kan återspeglas i hur svärandet har översatts. Målspråken antyder på en gemensam strategi, parafras (S8): Svenskans *jösses* är ett ”mycket milt kraftuttryck” (SO s.v. *jösses*), och det kompletteras med *Hjälp*. Finskans *Herran pieksut!*<sup>5</sup> är också en mindre kraftig svordom. Alla versionerna verkar ur olika perspektiv hänvisa till gudom. Direktheten kan bedömas vara mindre i den finska måltexten, eftersom det interpersonella bytet kan förminska känslouttryckets effekt.

Den andra ansiktshotande akten i repliken uppstår när Wheatley avbryter sig i mitten av ett negativt kvalitetsord. Han försöker bevara ansikten med en omedelbar komplimang. I ljudspåret är det avbrutna ordet kortast (*te-*), men det anges mer än en stavelse i de tre undertexterna. Detta utgör ansiktshot som kan kallas för vanvördnad. Talaren uppmärksammar möjligheten och försöker korrigera. På finska ser man hela ordet *kauhealta* ('hemskt') så det har använts explicitetsbyte (P2). Det svenska ordet (*förfä...*) avbryts i den betonade stavelsen så att betydelsen kan antydvas vara densamma som i originalet. Det innebär direkt översättning (G1). Det är emellertid expliceringen av ordet som gör den ansiktshotande akten klarare och mer direkt på finska än på svenska.

Rymningen har börjat för Chell i det skakande avslappningsrummet som Wheatley försöker kontrollera. Wheatley blir orolig över Chell som inte svarar på frågan ”Är du okej där nere?” Wheatley kommer ner ur luckan i taket och yttrar sin orolighet. I Exempel 25 utgörs ansiktshot på grund av de eventuella dåliga nyheterna om Chells hälsa. Jag koncentrerar mig på replikens slut som jag har understrukt:

---

<sup>5</sup> SRS (s.v. *pieksu*<sup>2</sup>) anger motsvarigheter som 'herregud!' och 'jisses!'. En ordagrann översättning är 'herrens pjäxor'.

## Exempel 25

Wheatley: Most test subjects do experience some cognitive deterioration after a few months in suspension. Now you've been under for... quite a lot longer, and it's not out of the question that you might have a very minor case of serious brain damage.

Wheatley: De flesta testdeltagare upplever nedsatt kognitiv förmåga efter några månaders sömn. Du har ju varit väck i... ganska mycket längre än så, så det finns en risk att du kan ha fått en släng av allvarlig hjärnskada.

Wheatley: Useimmat koehenkilöt kokevat älyllisten kykyjen heikkenemistä muutaman kuukauden nukutuksen jälkeen. Sinä olet ollut horroksessa hieman kauemmin, ja on mahdollista, että saatat kärsiä lievästä vakavasta aivovauriosta.

Det används negation i *it's not out of the question that*, vilket ger uppfattningen att talaren försöker bevara ansikte med ytterligare indirekthet. Den svenska översättningen säger samma sak med andra ord och utan negation: Parafras (S8) beskriver lösningen *det finns en risk att*. Detta avsnitt i den finska måltexten, *on mahdollista että* ('det är möjligt att'), är likt det svenska i att det inte förekommer negation. En strategi som kan associeras med detta är distributionsbyte (S6), närmare komprimering, eftersom *mahdollista* praktiskt taget betyder detsamma som motsatsen till *not out of the question*, men det består av färre ord.

Den sista satsen i repliken är en *att*-sats som innehåller ett försök på ett off-record-indirekt sätt att uttala en ansiktshotande akt. Det hörs osäkerhet i de motsvarande fraserna *might have*, *kan ha fått* och *saatat kärsiä* ('[du] kanske lider'). Den svenska översättningen är praktiskt taget synonym (S1), eftersom *have* har så många tolkningsmöjligheter, och *få* är en av dem (MOT Norstedts stora engelska ordbok s.v. *have*<sup>7</sup>). Det sker också ett fras-strukturbyte (G5) genom att presens byts till perfekt. Den finska texten innehåller det direkt översatta (G1) modala verbet *saattaisi*, men det används ett nytt huvudverb *kärsiä*. Detta verb uttrycker lidande av fysisk skada explicit och det kan vara en konsekvens av strategin explicitetsbyte (P2).

Wheatley avslutar repliken med en tvetydigt (off-record-artigt) angiven diagnos. Denna dåliga nyhet framställs inte övertygande vilket får Wheatley låta komisk. Den källspråkliga frasen *a very minor case* ('ett mycket lindrigt fall') står i svenska som *en släng*, vilket betyder 'lindrigt och kortvarigt anfall' (SO s.v. *släng*<sup>2</sup>). Översättningen är komprimerad (distributionsbyte S6) och förändrar betoningen (emfasbyte S7). Detta sker genom att *släng* assimilerar

betydelsen av *minor* ('lindrig') och *very* ('mycket') utelämnas. Resten är direkt översatt (G1). Den finska måltexten gör likaså emfasbyte (S7) och utelämnar *very*. Måltexten blir också kortare än källtexten (distributionsbyte S6), och samtidigt sker det en mer grundlig förändring som kan kallas för explicitetsbyte (P2): Lösningen *lievästä* ('av lindrig') är ett rent adjektiviskt uttryck och det återges inte ett generaliserande substantiv som skulle motsvara *case* eller *släng*. I stället står adjektivet som attribut till det mer informativa substantivet *aivovauriosta*. Därför anser jag översättningsstrategin vara explicitetsbyte.

De pragmatiska strategierna har den största påverkan på ansiktshotets direkthet: De nya konnotationerna i *risk* antyder på ökad direkthet i den svenska måltexten, men så gör också *kärsiä* i den finska måltexten. Det sist nämnda explicitetsbytet, som utelämnar ett lindrande substantiv, avgör att det finska uttryckssättet är mer direkt än det svenska.

Exempel 26 har jag delvis behandlat i samband med pragmatiska översättningsstrategier i Kapitel 2. Wheatleys frustrerade svärande utgör en ansiktshotande akt. Det förekommer eventuell oavsiktlig vanvördnad mot Chell som är en av centrets testdeltagare. Wheatley håller på att tala bakom innertaket där han styr Chells avslappningsvalv uppåt. Wheatley glömmer bort artighet och att han talar till testpersonen Chell:

#### Exempel 26

Wheatley: The reserve power ran out, so of course the whole relaxation center stops waking up the bloody test subjects.

Wheatley: Reservkraften tog slut, vilket innebär att testdeltagarna aldrig blev väckta.

Wheatley: Varavirta loppui, joten tietenkin koko rentoutumiskeskus lakkaa herättämästä pahuksen koehenkilöitä.

Den ansiktshotande akten sker först i slutet av repliken. Först hör man bakgrundsinformation om hur elkraften har tagit slut. Båda översättningarna kan sägas vara synonyma (S1) till satsgränsen som betecknas med kommatecken. Elavbrottets följd är anledningen till Wheatleys frustration och klagan. Olyckan som har skett med testdeltagarna betonas med *of course*, som har utelämnats i den svenska måltexten. Detta innebär interpersonellt byte (P4) eftersom uttrycket förmedlar något av en personlig känsla som kan bidra till den ansiktshotande akten. Den finska översättningen inkluderar detta; *tietenkin* är en direkt

översättning (G1). Strategin lån (*calque*, G2) kan observeras i *rentoutumiskeskus* ('avkopplingscenter') som motsvarar ordagrant *relaxation center*.

Det följande av den svenska versionen har jag presenterat i föregående kapitel: Utlämningen av *relaxation center* innebär explicitetsbyte (P2). Raderingen av svordomen *bloody* visar informationsbyte (P3), interpersonellt byte (P4) och illokutionsbyte (P5). Den finska måltexten är mer trogen till originalet och anger en mild svordom (*pahuksen*), vilket kan ses som användning av synonymi (S1). Detta bevarar ansiktshotet. Den svenska översättningen gör det inte då grovt språk har raderats. Därför är den finska måltexten fortfarande ansiktshotande och mer direkt.

Wheatley återkommer till samma ämne efter en kort navigering i mitten av flykten. Situationen är kaotisk och skulle fortfarande kräva koncentration, men Wheatley använder samma uttryck som i föregående exempel. Svärandet kan igen tolkas som vanvördnad. Jag har understrukt i Exempel 27 den fras som jag analyserar:

#### Exempel 27

Wheatley: Why should I be kept informed you know about the life functions of the ten thousand bloody test subjects I'm supposed to be in charge of?

Wheatley: Varför ska jag hållas informerad om tiotusen testdeltagares vitala funktioner? Det är ju bara jag som ansvarar för dem.

Wheatley: Miksi minulle pitäisi kertoa niiden kymmenentuhannen koehenkilön elintoiminnoista, joista minun pitäisi olla vastuussa?

Den svenska måltexten byter *life functions* till *vitala funktioner*, vilket sker genom transposition (G3), för *vitala* är ett adjektiv och *life* substantiv. Den finska versionen har en direkt översättning (G1) *elintoiminnoista*. Den mest betydande delen i replikens ansiktshotande akt, nämligen adjektivattributet *bloody*, har inte återgivits i måltexterna. Detta innebär samma situation som angår den svenska måltexten i föregående exempel: De pragmatiska översättningsstrategierna informationsbyte (P3), interpersonellt byte (P4) och illokutionsbyte (P5) beskriver också den finska versionen. Det sker också ett frasstrukturbyte (G5) i den svenska texten. Detta syns i *om tiotusen testdeltagares* som står utan en ytterligare bestämning som skulle motsvara *the* och *niiden*. Orsaken är replikens sista sats som har översatts från bisats till huvudsats. I båda måltexterna har illokutionsbytet raderat hotet

mot mottagarens positiva ansikte, och av den anledningen är det inte väsentligt att jämföra direktheten.

Chells mobila cell kommer slutligen till ändpunkten som enligt Wheatley är "ett av de gamla testspåren" där ett portalgevär ligger. Wheatley yttrar sin åsikt om Chell och de förestående utmaningarna. Jag analyserar det avsnitt i Exempel 28 som uttrycker eventuella dåliga nyheter om Chells kondition och därför utgör en ansiktshotande akt:

#### Exempel 28

Wheatley: Whew. There we go! Now I'll be honest, you are probably in no fit state to run this particular type of cognitive gauntlet. But... um... at least you're a good jumper. So... you've got that. You've got the jumping on your side. Just do your best, and I'll meet you up ahead.

Wheatley: Pust. Det var det! Om jag ska vara helt ärlig tror jag inte att du är redo för den här typen av avancerade utmaningar. Men du är i alla fall bra på att hoppa. Och det är ju bra. Det är ju ett plus, menar jag. Gör så gott du kan, så ses vi där uppe.

Wheatley: Huh, sillä lailla! Sanon suoraan. Et ehkä ole tarpeeksi hyvässä kunnossa suorittamaan tämäntyyppisiä älyllisiä tehtäviä, mutta... hmm... ainakin olet hyvä hyppimään. Joten... se sinulta ainakin onnistuu. Tee parhaasi, niin tavataan edempänä.

Ordet *probably* ('sannolikt') lindrar ansiktshotet. I den svenska texten används *tror jag* i ungefär samma betydelse, vilket innebär översättningsstrategin parafras (S8). Eftersom detta är ett mer personligt uttryck, sker det också interpersonellt byte (P4). Den finska textens byte till *ehkä* ('kanske') är närmast synonymi (S1). Den ansiktshotande aktens kärna är frasen *are [...] in no fit state to*. Uttrycket betyder att man på grund av tillfälligt nedsatt förmåga inte är i stånd till att göra någonting (Cambridge English Dictionary s.v. *fit*). Översättningen till svenska är *du är redo* som negeras i anföringssatsen. Det innebär partiell översättning (P7), eftersom *redo* inte hänvisar till fysisk eller psykisk kondition såsom källtexten, utan snarare till ett allmännare beredskap. Den finska måltexten hänvisar till hälsan, och lösningen har byggts med parafras (S8) till *et [...] ole tarpeeksi hyvässä kunnossa* ('du är inte i tillräckligt bra kondition'). Översättningen innehåller nödvändiga förändringar, såsom adverbet *tarpeeksi* ('tillräckligt', emfasbyte S7), för att den ursprungliga betydelsen förmedlas.

Källtextens metafor *to run this [...] gauntlet* ('att löpa det här gatloppet') har fått icke-figurativa översättningar (tropsbyten S9) som talar om *utmaningar* och *tehtäviä* ('uppgifter'). Jag anser att *gauntlet* används bildligt eftersom det beskrivs som *this particular type of cognitive gauntlet* och så associeras till intellektuella snarare än fysiska utmaningar. Den svenska översättningen utformar hela uttrycket till *den här typen av avancerade utmaningar*. Översättningsstrategin kan klassificeras som explicitetsbyte (P2), eftersom *avancerad* kan implicera inte bara kognitiva utan också andra slags utmanande uppdrag. Den finska motsvarigheten är *tämäntyyppisiä älyllisiä tehtäviä* ('den här typen av intellektuella'), där det finska adjektivet hänvisar till förnuftet. Eftersom *cognitive* förknippas med "tänkande eller medvetna mentala processer" (Cambridge English Dictionary<sup>6</sup> s.v. *cognitive*), antyder den finska översättningen strategin synonymi (S1). Det syns också emfasbyten (S7) i måltexterna där *particular* ('särskild') har utelämnats.

Översättningsstrategier påverkar direktheten på olika sätt. Jag anser att pragmatiska byten på två viktiga ställen gör den svenska måltexten mer indirekt än den finska texten. Den partiella översättningen med *redo* och explicitetsbytet med *avancerade* modifierar meddelandet så att den översatta dåliga nyheten inte är så ansiktshotande. I källtexten är det fråga om nedsatt hälsa i samband med kognitiv förmåga, och den finska texten förmedlar dessa associationer mer direkt.

I Exempel 29 fortsätter GLaDOS tala om resultatet på Chells personlighet. Först låter GLaDOS lite empatisk, men sedan talar hon på ett helt annat sätt. I exempelreplikens senare del tar hon upp ett tema som kan vara farligt känsligt:

---

<sup>6</sup> Cambridge Advanced Learner's Dictionary & Thesaurus via Cambridge English Dictionary

## Exempel 29

GLaDOS: Don't let that 'horrible person' thing discourage you. It's just a data point. If it makes you feel any better, science has now validated your birth mother's decision to abandon you on a doorstep.

GLaDOS: Låt dig inte avskräckas av den där "hemsk människa"-grejen. Det är bara en datapunkt. Det kanske hjälper om jag talar om att vetenskapen nu har validerat din biologiska mors beslut att överge dig i en trappuppgång.

GLaDOS: Älä anna tuon kamala ihminen -jutun lannistaa. Se on vain tilastotieto. Jos se yhtään helpottaa, tiede on sittemmin todistanut oikeaksi biologisen äitisi ratkaisun hylätä sinut syntymän jälkeen.

Temat är övergivande som barn. Den eventuellt ironiska anföringssatsen, som börjar med *if*, har översatts till svenska med strategin parafras (S8). Källtextens *feel* hänvisar direkt till känslor medan *hjälp* gör det via kontexten. Det förekommer också explicitetsbyte (P2, explicering) eftersom det tilläggs en annan anföringssats (*om jag talar om att*). I den finska måltexten används *helpottaa* ('underlätta'; 'lindra'; 'lätta')<sup>7</sup> som kan associeras med känslor eller smärta. Det har skett distributionsbyte (S6) till en kompaktare form, eftersom *helpottaa* motsvarar källspråkets *feel* [...] *better* ('må bättre').

Det att Chell skulle ha övergivits som barn inleds med påståendet att vetenskapen har angivit orsaken till det beslutet. Ordet som används är *validated* som har översatts direkt (G1) till det svenska *validerat*. Den finska översättningen är *todistanut oikeaksi* ('bevisat') som innebär översättningsstrategin distributionsbyte (S6). Med tidsadverbial *sittemmin* ('efteråt'), som ersätter *now* ('nu'), är även informationsbyte (P3) motiverat, eftersom det får översättningen avlägsna sig från originalets aktuella tidpunkt.

Den sista prepositionsfrasen *on a doorstep* ('på en dörrtröskel') har översatts till *i en trappuppgång*. Dessa rumsadverbial hänvisar till olika referenter, men det finns likheter såsom ett allmänt läge nära en ytterdörr. Översättningsstrategin kan nämnas partiell översättning (P7). Den finska måltexten ersätter rumsadverbial *syntymän jälkeen*

---

<sup>7</sup> SRS s.v. *helpottaa*



(‘efter födelse’). Handlingen kopplas till en tidpunkt, och explicitetsbyte (P2) beskriver översättningen. Så blir eventuellt onödig information bytt mot antagligen mer relevant information som är implicit i källtexten.

Den ansiktshotande akten i repliken är påståendet att vetenskapliga resultat stödjer Chells övergivande som barn. Den pragmatiska översättningsstrategi som mest påverkar aktens direkthet är informationsbytet i *sittemmin todistanut oikeaksi*. Detta byte försvagar aktualiteten och förminskar direktheten i den finska måltexten. Den svenska översättningen är mer direkt.

I Exempel 30 framställs eventuella dåliga nyheter som berör åhöraren. GLaDOS börjar tala när Chell går genom dörren till en hög testkammare. Farligt vätska ligger på vägen till utgången och portaler kan inte skapas på väggarna. Jag har understrukt det avsnitt som analyseras som ansiktshotande akt. Egentligen är allt annat relevant som kontext.

### Exempel 30

GLaDOS: This next test involves the Aperture Science Aerial Faith Plate. It was part of an initiative to investigate how well test subjects could solve problems when they were catapulted into space. Results were highly informative: They could not. Good luck!

GLaDOS: Nästa test involverar Aperture Sciences egen luftfärdsplatta. Den ingick i ett projekt där vi undersökte hur väl testdeltagare lyckades lösa problem när de slungades ut i yttre rymden. Resultaten var mycket intressanta. De lyckades inte alls. Lycka till!

GLaDOS: Seuraavassa testissä on mukana Aperture Sciencen hyppylevy. Se oli osa ohjelmaa, jossa tutkittiin, kuinka koehenkilöt kykenivät ratkaisemaan ongelmia sinkoutuessaan avaruuteen. Tulokset olivat valaisevia: huonosti. Onnea matkaan!

Avsnittet börjar på svenska med bisatsinledaren *hur väl*. Detta är en direkt översättning (G1) av *how well*. Till finska har detta översatts som *kuinka* (‘hur’) utan adverbet *well* och det kan innebära informationsbyte (P3). Bytets relevans till den ansiktshotande akten är liten, men det värderande informationsinnehållet har raderats. Jag identifierar strategin synonymi (S1) i översättningarna av verbet *could*: Det svenska *lyckades* konnoterar en förmodan om framgång, och *kykenivät* (‘förmår’) hänvisar direkt till förmåga. Den svenska versionen av *when they were catapulted* är *när de slungades*. Det visar strategin synonymi (S1), eftersom

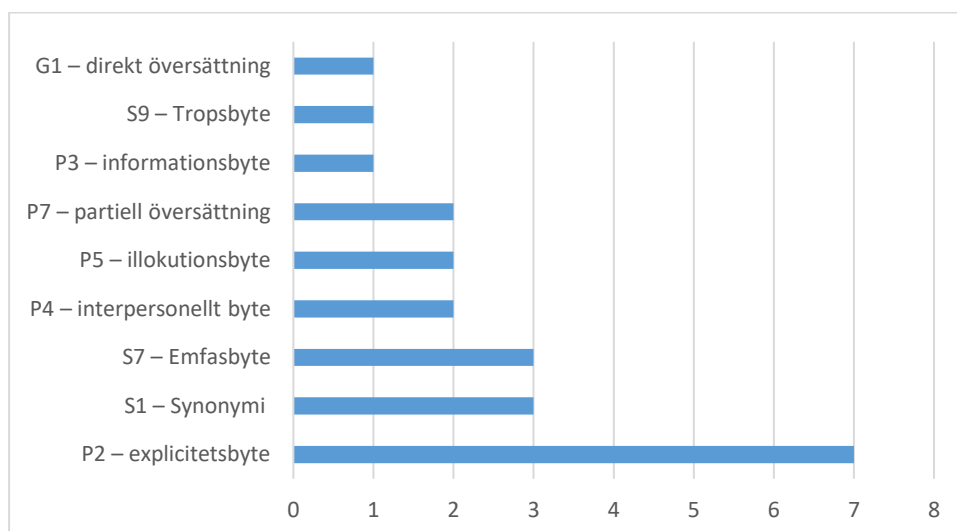
*slungades* hänvisar till en ny kastanordning, en slunga, i stället för en katapult. De motsvarande verben fungerar som synonymer i förhandenvarande kontexten. Situationen är densamma (synonymi S1) med den finska motsvarigheten *sinkoutuessaan* ('när/medan [den] kastas/slungas'). Verbet beskriver samma rörelse och delar stammen med ett modernt infanterivapen, *sinko* ('pansarskott'). Ordet har strukturerats som satsförkortning som uttrycker samtidigheten och komprimerar språket, så en annan aktuell strategi är distributionsbyte (S6). Rörelsens riktning anges i frasen *into space* som har översatts direkt (G1) till finska (*avaruuteen*). Den svenska motsvarigheten *ut i yttre rymden* specificerar en del av rymden. Översättningens förhållande till originalet kan nämnas hyponymi (S3), eftersom *yttre rymden* är hyponym till hyperonymen *space (rymden)*.

Den finska översättningen kan ses vara mer direkt än den svenska av två skäl. Den första orsaken är att den svenska synonymen *lyckades* innebär en förmodan som förminskar hotet och gör den ansiktshotande akten mer indirekt än *kykenevät*. Den andra orsaken är det komprimerande distributionsbytet som gör den finska översättningen kring det viktiga verbet *catapulted* mer direkt. Detta konkluderar analysen av enskilda repliker som började med Exempel 10. I följande avsnitt strukturerar jag dessa observationer och redogör för de komparativa resultaten.

### 3.3. Jämförelsens resultat: översättningsstrategier och direkthet

De olika översättningsstrategiernas påverkan på undersökningens resultat kan illustreras med de avgörande översättningsstrategierna. Uppgifterna i Figur 2 kommer från de analys-exempel som har en avgörande översättningsstrategi som skiftar direktheten till fördel av endera måltexten. Med dessa strategier blir en ansiktshotande akt (eller replik) antingen mer eller mindre direkt i den ena måltexten än i den andra måltexten.

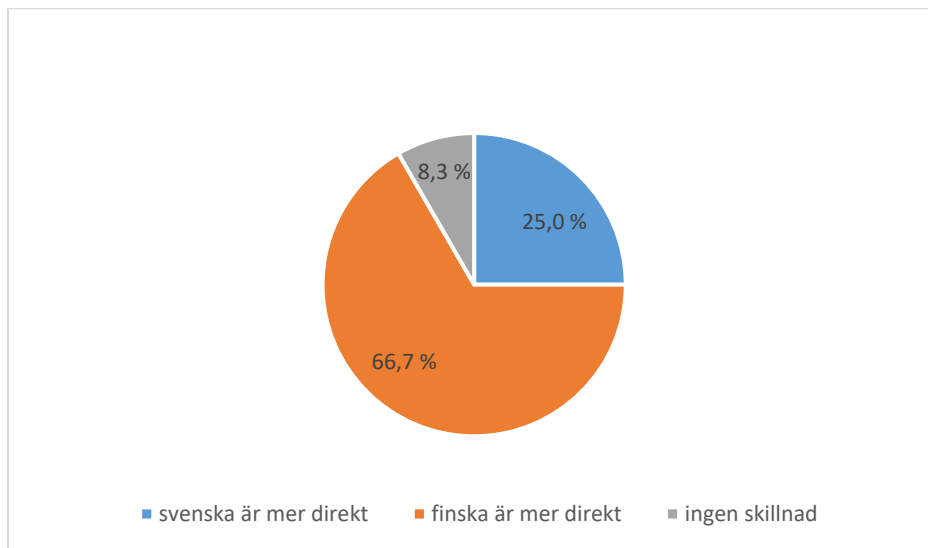
Figur 2 visar de avgörande översättningsstrategierna och hur ofta de är avgörande i analysen. Det är sammanlagt 22 strategier eftersom målspråkens direkthet inte skiljer sig i två fall. En pragmatisk översättningsstrategi är avgörande i 14 ansiktshotande akter, en semantisk strategi i 7 akter, och i 1 fall är det en grammatisk strategi. Explicitetsbyte är den mest frekventa strategin med 7 förekomster. Näst frekventa är synonymi och emfasbyte som är avgörande 3 gånger. Jag har inte räknat mer än en avgörande strategi per ansiktshotande akt, även om de egentliga besluten kan motiveras med flera strategier.



Figur 2. De avgörande översättningsstrategierna i materialet

De två ytterligare ansiktshotande akterna har ingen avgörande strategi och visas inte i figuren. I ett oavgjort fall, i Exempel 27, är det en pragmatisk översättningsstrategi, illokutionsbyte, som har gjort båda översättningarna till icke-ansiktshotande. I det andra oavgjorda fallet, i den sista meningen i Exempel 18, är det fråga om semantiska översättningsstrategier i samband med lika direkta uttryck. Explicitetsbyte är den mest frekventa avgörande översättningsstrategin med 7 förekomster, och de sammanlagt 14 pragmatiska strategierna utgör en majoritet av avgörande översättningsstrategier.

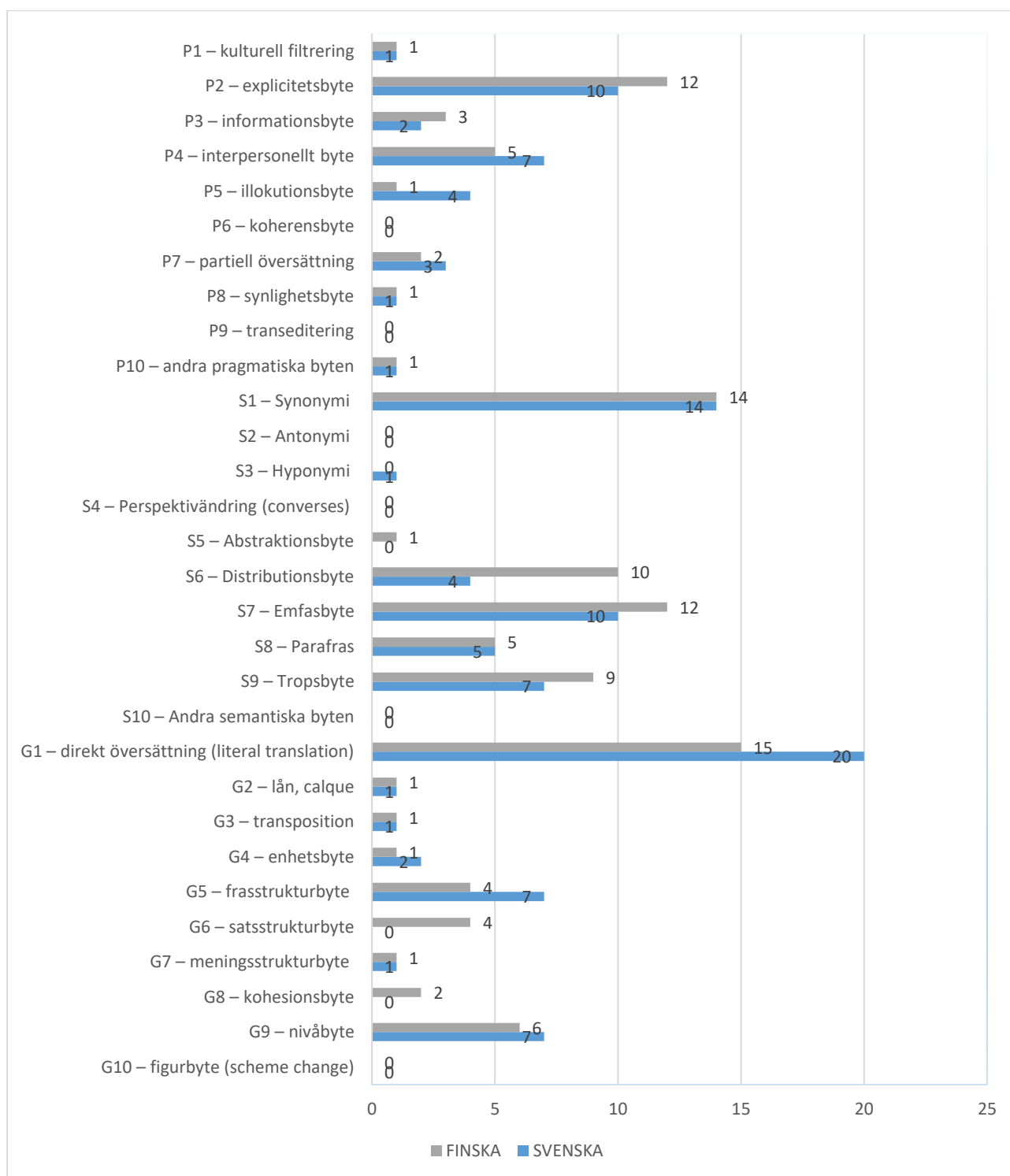
Jämförelsen av översättningarnas direkthet kan sammanfattas utgående från 24 ansiktshotande akter. Resultatet illustreras i Figur 3. Den finska översättningen är mer direkt än den svenska översättningen i 16 av 24 fall. Den svenska översättningen är mer direkt i 6 ansiktshotande akter.



Figur 3. Språkets relativa direkthet vid jämförelse av de två översättningarna

Relativt räknat är den finska måltexten mer direkt i 66,7 % av de analyserade fallen, och den svenska måltexten är mer direkt i 25,0 % av fallen. Slutsatsen är att översättningen i finska tenderar använda mer direkt språk. Skillnader i direkthet uppvisas inte i 8,30 % av ansiktshotande akter.

De översättningsstrategier som observeras i måltexterna kan betraktas som en deskription av översättningarna. Figur 4 visar förekomsten av alla översättningsstrategier i analys-exemplen. Det finns sex strategier som inte förekommer i materialet, så deras förekomster betecknas med noll. Tre av dessa är semantiska strategier, två är pragmatiska och en grammatisk. De två pragmatiska strategierna är koherensbyte och transeditering. Det betyder att översättarna inte har erfarit behov att förändra källtextens ideationella struktur eller göra andra större omskrivningar. De semantiska strategierna som inte förekommer är antonymi, perspektivändring och andra semantiska byten. Figurbyte är den grammatiska översättningsstrategin utan en enda förekomst i materialet.



Figur 4. Översättningsstrategiers förekomster i materialet enligt måltextens språk

Det framgår av figuren att direkt översättning är den mest frekventa översättningsstrategin i analysmaterialet. Detta trots att jag har ansett grammatiska strategier vara de minst viktiga i analysen. Översättarna kan emellertid ofta ha sett direkt översättning vara en fungerande strategi och värd att föredra framför andra lösningar. Vissa grammatiska strategier är mer

allmänna i den ena måltexten än i den andra. Direkt översättning och frasstrukturbyte är mer frekventa i den svenska måltexten. Satsstrukturbyte och kohesionsbyte förekommer oftare i den finska måltexten. De grammatiska översättningsstrategierna är som grupp mer allmänna i den svenska måltexten.

Av de semantiska strategierna förekommer synonymi oftast. Det är inte överraskande, för synonymer används inte bara av översättare utan också av källtextförfattare: Exempel 22 och Exempel 23 innehåller *trash* och *garbage* som synonymer. Semantiska strategier används lite oftare i den finska måltexten än i den svenska måltexten. Särskilt distributionsbyte är mer allmänt i den finska översättningen. Detta förklaras av att i samband med distributionsbyte kan observeras strukturella skillnader som är obligatoriska.

Den mest använda pragmatiska översättningsstrategin är explicitetsbyte. Det verkar logiskt eftersom implicitering och explicering kan tänkas främja behovet av lättläst och förståelig undertextning. Om de pragmatiska strategierna kan konstateras att frekvenserna är nästan jämna mellan måltexterna. En pragmatisk strategi som är mer frekvent i den svenska texten är illokutionsbyte. För att kunna förklara vad det betyder behövs en närmare blick till analysuppgifterna. De relevanta exemplen är Exempel 14, Exempel 18, Exempel 26 och Exempel 27. Det framgår av analysen att inget av de svenska måltextens fyra illokutionsbyten bidrar till högre direkthet och att de motsvaras med minst lika stor direkthet i den finska måltexten. Det är ett viktigt element som medverkar till att den svenska måltexten uppvisar mer indirekthet. Jag diskuterar resultaten vidare i följande kapitel som avslutar denna avhandling.

## 4. SAMMANFATTANDE DISKUSSION

I denna pro gradu-avhandling har jag studerat svenska och finska översättningar i datorspelet *Portal 2*. Syftet var att beskriva måltexterna med översättningsstrategier och att jämföra målspråkens direkthet. Inledningsvis har jag behandlat digitala spel och spellokalisering. Den viktigaste teoretiska bakgrunden utgörs av översättningsstrategier enligt Chesterman (2016) och av ansiktshotande akter som Brown och Levinson (1987) presenterar i samband med deras artighetsteori. Jag har använt mig av en kvalitativ analysmetod och jämfört spelundertexters direkthet i målspråken svenska och finska. I detta syfte har jag observerat användningen av översättningsstrategier i samband med ansiktshotande akter. Jag har sammanställt kvantitativa resultat på grund av den kvalitativa analysen om översättningsstrategier och direkthet. Resultatet visar att spelöversättningen på finska brukar mer direkt språk än översättningen på svenska. De pragmatiska översättningsstrategierna har framhävts i analysen och de förekommer ungefär lika ofta i båda måltexterna. Semantiska strategier verkar vara mer allmänna i den finska måltexten, och grammatiska strategier förekommer oftare i den svenska måltexten.

Spelöversättning kan ses som en viktig del i spellokalisering som säkerställer att spelinnehållet är lättillgängligt på olika språk- och kulturområden. Översättning som process sker genom stegvis textmanipulation. Att göra olika val att manipulera text kallas för användning av översättningsstrategier. Chestermans lista av översättningsstrategier beskriver pragmatiska, semantiska och grammatiska byten från källspråk till målspråk. Pragmatiska strategier kan ändra en repliks meddelande medan semantiska och grammatiska strategier modifierar betydelse eller struktur (Chesterman 2016: 91, 98, 104).

Ansiktshotande akter presenteras av Brown och Levinson som en del av artighetsteorin. Teorin framställer människans behov att bevara sitt anseende och sin okränkbarhet. Dessa behov betecknas som det abstrakta ansiktet. Man brukar respektera ansiktet som anses ha en positiv och negativ sida. Det positiva ansiktet betyder behovet att vara accepterad och det negativa ansiktet betyder behovet att vara fri från andras krav. Talakter, eller talhandlingar, uttrycker intentioner att handla på något sätt, och vissa talakter är av sig själva ansiktshotande. Av dessa har jag valt att analysera de ansiktshotande akter som hotar positivt ansikte.

Spel är multimodala texter som använder flera teckensystem: Språkligt innehåll förekommer som ljud och (översatt) text medan bilden förmedlar handling och ytterligare kontext. Berättandet kan beskrivas som multilineärt, för berättelsen kan bestå av alternativa händelser. Jag har inspelat spelmaterial på video för att förenkla kontextens behandling. Därtill har jag använt mig av undertexter i textformat. Det är motiverat därför att videospelmaterial är tungt att behandla och transkribera. På så sätt har jag kunnat genomtänka mina tolkningar och kontrollera materialet. Källspråkets nyanser har jag iakttagit i ljudspåret i videorna.

Hypotesen om jämförelsen av språkets direkthet var att finskan används mer direkt än svenskan i spelets översättningar. Resultatet om finskans större direkthet stämmer med hypotesen och har stöd av observationer om språkbruk i andra sammanhang (se Mikluha 1998: 23, 135, 148; Saari 1995: 103–104). Det visar att spelöversättningarna inte är olika andra texter i det behandlade avseendet. En annan iakttagelse är att ansiktshotande akter är ett fenomen som kan visa skillnader i olika språks direkthet. Det hur bra min översättningsanalys beskriver materialet måste relateras till analysens omfattning.

Materialets begränsning är en viktig fråga som måste lösas vid behandling av ett så textrikt material som *Portal 2*. Det beror på intrigen och karaktärer hurdana fenomen som förekommer i replikerna och väljs till analysenheter. Valet av ansiktshotande akter från början av spelet och framåt framhäver repliker av GLaDOS och Wheatley. De båda uppvisar nästan enbart en av de två analyserade typerna av ansiktshotande akter. Det finns vändningar i *Portal 2* som medför bland annat en ny talande röst med ett nytt sinne för humor, så både text och kontext varierar. Därför är det möjligt att analysen presenterar en stor del förekomster av de ansiktshotande akter som berör det positiva ansiktet. Dessa kan inte sägas vara de mest beskrivande eller typiska talakterna i spelet, men detta begränsande val betyder att analysen omfattar över en femtedel av spelprogressionen och innehåller några av de mer underhållande och mångsidiga replikerna. Följden till begränsningarna är en analys som är även mer kvalitativt inriktad än ursprungligen var planerat. Kvantitativt är urvalet analyserade ansiktshotande akter litet, och materialet är inte tillräckligt omfattande för att det deskriptiva resultatet skulle kunna generaliseras till annat än vad specifikt har analyserats.

Med erfarenhet av denna studie kan jag uppmärksamma att översättningsanalys är komplicerat. Ett särskilt skäl som bidrar till detta är det komplicerade systemet av trettio



översättningsstrategier som delvis överlappar. Vid behov har jag gjort mina egna val i analysen. Ett exempel på komplicerade strategier är explicitetsbyte som innefattar både explicitering och implicitering. Ett effektivt sätt att minska komplexiteten och förenkla analysen är att framhäva de pragmatiska strategierna. Trots detta beslut har jag haft alla strategierna med i analysen för att kunna jämföra måltexterna balanserat och att varje översättningsstrategi i den ena måltexten skulle motsvaras av minst en strategi i den andra måltexten.

Att genomföra analysen har varit komplicerat också av andra anledningar. Ansiktshot är inte ett enkelt koncept att identifiera i långa repliker. Man får noggrant beakta kontexten och avgöra om någon av de möjliga tolkningarna är ansiktshotande. Språket i spelet är författat och ofta inte interaktivt. Man har inte bra stöd av multimodalitet i tolkningar eftersom det finns få bekräftande signaler av andra teckensystem såsom gester. Det förekommer också språkliga element som är kulturbundna och kräver kännedom om pragmatik och lexikon. Ytterligare ökar antalet tolkningar beroende på personlig känsla och erfarenhet samt om antalet tolkare ökar. Att jämföra illokut genomskinlighet är likaså beroende på personlig tolkning. I vissa fall är jämförelsen relativt enkelt på grund av översättningsstrategier. Till exempel radering eller implicitering i endera måltexten kan anslutas till mer indirekt språk. Jag har också litat på den förenklade uppfattningen om illokut genomskinlighet: Att mer indirekta uttryck kräver mer tolkning. Jag har inte preciserat detta analyssteg närmare eftersom slutsatser kan dras på varierande grunder. Dessutom ger översättningsstrategier ett bra stöd vid jämförelse av texter eftersom vissa byten inverkar starkare på direkthet än andra byten.

Textfunktioners behandling är ett tema som kunde fortsättningsvis forskas i spelöversättningar. Illokutionsbyten är en bra utgångspunkt i jämförande studier då de kan göra översättningar mycket olika. Också andra strategier, såsom interpersonella byten som påverkar stilen, kan förändra textens direkthet och funktioner. Ansiktshotande akter i *Portal 2* kan vara underhållande för spelaren och så representera en humoristisk underhållningsfunktion. Jag antar att vissa funktioner kan bedömas vara viktigare än andra att översätta. En ny forskningsfråga kunde behandla påverkan av till exempel illokutionsbyten till ett spels humoristiska funktion. Man kunde fråga hur ofta översättare avviker från instrumentell översättning och hur källtextens funktioner förändras.

# LITTERATURFÖRTECKNING

## Material

Valve Software, 2011: *Portal 2*.

## Övriga källor

Arnold, Brian, 2011: Portal 2 review. I: Gaming Union [online]. [Citerat 1.11.2019].

Tillgänglig: <<https://www.gamingunion.net/reviews/2011/portal-2>>.

Bernal-Merino, Miguel Á., 2007: Challenges in the translation of video game[s]. I: Revista Tradumàtica [online] 5. [Citerat 29.10.2019]. Tillgänglig:

<<http://www.fti.uab.cat/tradumatica/revista/num5/articles/02/02art.htm>>.

Bernal-Merino, Miguel Á., 2011: A Brief History of Game Localisation. I: TRANS Revista de Traductología [online] 15. [Citerat 7.11.2017]. Tillgänglig:

<[http://www.trans.uma.es/pdf/Trans\\_15/11-17.pdf](http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_15/11-17.pdf)>.

Blum-Kulka, Shoshana, 1987: Indirectness and politeness in requests: Same or different? I: Journal of Pragmatics [online] volume 11, issue 2. S. 131–146. [Citerat 8.4.2020].

Tillgänglig: <[https://doi.org/10.1016/0378-2166\(87\)90192-5](https://doi.org/10.1016/0378-2166(87)90192-5)>.

Brown, Penelope & Levinson, Stephen C., 1987: Politeness: Some universals in language usage. First published 1978 as part of Esther N. Goody (ed.): Questions and politeness. Reissued 1987 with corrections, new introduction and new bibliography. Studies in Interactional Sociolinguistics 4. Cambridge: Cambridge University Press.

Cambridge English Dictionary [online]. Cambridge: Cambridge University Press. [Citerat 12.8.2020]. Tillgänglig: <<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/>>.

Chesterman, Andrew, 2016: Memes of translation: The spread of ideas in translation theory [online, EBSCOhost/Uleåborgs universitet]. Revised edition. Benjamins Translation Library (BTL), EST Subseries 123. Amsterdam / Philadelphia: John Benjamins Publishing Company. [Citerat 23.11.2017]. Tillgänglig:

<<http://search.ebscohost.com.pc124152.oulu.fi:8080/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=1172180&site=ehost-live>>.

Clearwater, David A., 2011: What defines video game genre? Thinking about genre study after the great divide. I: Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association [online], volume 5, issue 8. S. 29-49. [Citerat 23.10.2017]. Tillgänglig:

<<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/67/105>>.

Dellepiane, Alain, 2011: Game translation in a sim-ship world. I: Translating worlds: Game localization, hiking, rants [online]. [Citerat 6.11.2017]. Tillgänglig:

<<http://www.localization.it/2011-10-11-game-translation-in-a-sim-ship-world>>.

Dietz, Frank, 2007: "How Difficult Can That Be?" – The Work of Computer and Video Game Localisation. I: Revista Tradumàtica [online] 5. [Citerat 5.11.2017]. Tillgänglig:

<<http://www.fti.uab.cat/tradumatica/revista/num5/articles/04/04art.htm>>.

Dovey, Jon & Kennedy, Helen W., 2006: Game cultures: Computer games as new media. Issues in Cultural and Media Studies [online, EBSCOhost/Uleåborgs universitet]. New York: Open University Press. [Citerat 25.9.2017]. Tillgänglig:

<<http://search.ebscohost.com.pc124152.oulu.fi:8080/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=233910&site=ehost-live>>.

Fry, Deborah, 2003: The Localization Industry Primer [online]. Second edition, revised by Arle Lommel. Féchy: SMP Marketing and the LISA. [Citerat 3.11.2017]. Tillgänglig:

<<https://www.immagic.com/eLibrary/ARCHIVES/GENERAL/LISA/L030625P.pdf>>

Herkman, Juha, 2002: Audiovisuaalinen mediakulttuuri. Tampere: Vastapaino.

Huhtala, Paula, 1995: Från teori till praktik: Analys av översättningar från finska till svenska. Acta Universitatis Ouluensis B Humaniora 20. Uleåborg: Uleåborgs universitet.

- Ison suomen kieliopin verkkoversio, 2008: Kotimaisten kielten tutkimuskeskuksen verkkojulkaisuja 5 [online]. Red. av. Maria Vilkuna. Helsinki: Kotimaisten kielten tutkimuskeskus. [Citerat 1.10.2020]. Tillgänglig: <<http://scripta.kotus.fi/visk/etusivu.php>>.
- King, Geoff & Krzywinska, Tanya, 2006: Film studies and digital games. I: Understanding Digital Games, red. av Jason Rutter & Jo Bryce [online, EBSCOhost/Uleåborgs universitet]. London / Thousand Oaks / New Delhi: SAGE Publications. S. 112–128. [Citerat 28.10.2017]. Tillgänglig: <<https://login.pc124152 oulu.fi:9443/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?AN=251738&direct=true&db=nlebk&scope=site>>.
- Kinnunen, Jani; Lilja, Pekka & Mäyrä, Frans, 2018: Pelaajabarometri 2018: Monimuotoistuva mobiilipelaaminen. TRIM Research Reports 28. Forskningsrapport vid Faculty of communication sciences vid Tammerfors universitet [online]. [Citerat 22.10.2019]. Tillgänglig: <<http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0870-4>>.
- Kücklich, Julian, 2006: Literary theory and digital games. I: Understanding Digital Games, red. av Jason Rutter & Jo Bryce [online, EBSCOhost/Uleåborgs universitet]. London / Thousand Oaks / New Delhi: SAGE Publications. S. 95–111. [Citerat 4.11.2019]. Tillgänglig: <<https://login.pc124152 oulu.fi:9443/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?AN=251738&direct=true&db=nlebk&scope=site>>.
- Lehtonen, Mikko, 2007: Ruumis, kieli ja toiminta – Ajatuksia audiovisuaalisten tekstien multimodaalisuudesta. I: Olennaisen äärellä. Johdatus audiovisuaaliseen kääntämiseen, red. av Riitta Oittinen & Tiina Tuominen. 2. painos. Tampere: Tampere University Press. S. 30–43.
- Lund-Hansen, Rasmus 2011: Portal 2 Recension. Övers. av Jonas Elfving. I: gamereactor.se [online]. [Citerat 23.10.2017]. Tillgänglig: <<https://www.gamereactor.se/recensioner/26931/Portal+2/>>.
- Mangiron, Carmen & O'Hagan, Minako, 2006: Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. I: The Journal of Specialised Translation [online] 6. S. 10–21. [Citerat 5.11.2016]. Tillgänglig: <[http://www.jostrans.org/issue06/art\\_ohagan.php](http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.php)>.
- Mangiron, Carmen, 2013: Subtitling in game localisation: a descriptive study. I: Perspectives: Studies in translatology [online, Taylor & Francis Online/Uleåborgs universitet] vol. 21, no. 1. S. 42–56. [Citerat 8.11.2017]. Tillgänglig: <<http://dx.doi.org/10.1080/0907676X.2012.722653>>.
- Mikluha, Arja, 1998: Kommunikointi eri maissa. Helsinki: Yrityksen Tietokirjat.
- MOT Norstedts stora engelska ordbok; Norstedts stora engelsk-svenska ordbok [online, Kielikone/Uleåborgs universitet]. Tredje upplagan. Norstedts Akademiska Förlag (Norstedts Ordbok). [Citerat 26.8.2020]. Tillgänglig: <<https://mot-kielikone-fi.pc124152 oulu.fi:9443/mot/OUYO/netmot.exe>>.
- MOT Oxford Dictionary of English [online, Kielikone/Uleåborgs universitet]. Based on Oxford Dictionary of English, 2005: revised edition, red. av Catherine Soanes & Angus Stevenson. Oxford: Oxford University Press. [Citerat 11.3.2020]. Tillgänglig: <<https://mot-kielikone-fi.pc124152 oulu.fi:9443/mot/OUYO/netmot.exe>>.
- Mäyrä, Frans & Ermi, Laura, 2014: Pelaajabarometri 2013: Mobiilipelaamisen nousu. TRIM Research Reports 11. Forskningsrapport vid TRIM vid Tammerfors universitet [online]. [Citerat 18.10.2017]. Tillgänglig: <<http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-44-9425-3>>.
- Naik, Richard, 2011: Portal 2 Review. I: GameCritics.com [online]. [Citerat 4.11.2019]. Tillgänglig: <<https://gamecritics.com/richard-naik/portal-2-review/>>.
- O'Hagan, Minako & Mangiron, Carmen, 2013: Game Localization. Translating for the Global Digital Entertainment Industry. Benjamins Translation Library (BTL), EST Subseries [online, EBSCOhost/Uleåborgs universitet], volume 106. Amsterdam / Philadelphia: John Benjamins Publishing Company. [Citerat 27.9.2017]. Tillgänglig:

- <<http://search.ebscohost.com.pc124152.oulu.fi:8080/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=630147&site=ehost-live>>.
- Riktlinjer för svensk undertextning i Finland 2020 [online]. [Citerat 23.6.2020]. Tillgänglig: <<http://www.av-kaantajat.fi/gallery/riktlinjer%20för%20svensk%20undertextning%20i%20finland%202.pdf>>.
- Saari, Mirja, 1995: Synpunkter på svenskt språkbruk i Sverige och Finland. I: *Folkmålsstudier* 36 [online]. S. 75–108. [Citerat 27.11.2017]. Tillgänglig: <[http://fnf.fi/Site/Data/822/Files/Saari\\_fms36.pdf](http://fnf.fi/Site/Data/822/Files/Saari_fms36.pdf)>.
- Saastamoinen, Jari, 2017: "Den där runda tanten. Det är min sfärmor": Om engelskspråkiga skämts översättning till svenska och tyska i videospelet *The Last of Us* [online]. Pro gradu-avhandling vid nordisk filologi vid Uleåborgs universitet. Tillgänglig: <<http://urn.fi/URN:NBN:fi:oulu-201711163113>>.
- Saldanha, Gabriela & O'Brien, Sharon, 2013: *Research Methodologies in Translation Studies* [online, EBSCOhost/Uleåborgs universitet]. London / New York: Routledge. [Citerat 7.12.2017]. Tillgänglig: <<https://login.pc124152.oulu.fi:9443/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=756064>>.
- SDL, 2017: SDL: Language Translation & Content Management Company [online]. [Citerat 7.11.2017]. Tillgänglig: <<http://www.sdl.com>>.
- Strömbäck, Jesper, 2008: Medialisering och makt: En analys av mediernas politiska påverkan. I: *Statsvetenskaplig tidskrift* vol 110, nr 4 [online]. S. 385–405. Tillgänglig: <<http://urn.kb.se/resolve?urn=urn%3Anbn%3Ase%3Aamiun%3Adiva-9642>>.
- Stöckl, Hartmut, 2004: In between modes : Language and image in printed media. I: *Perspectives on Multimodality. Document Design Companion Series* [online, EBSCOhost/Uleåborgs universitet], volume 6. Red. av Eija Ventola, Cassily Charles & Martin Kaltenbacher. Amsterdam / Philadelphia: John Benjamins Publishing Company. S. 9–30. [Citerat 9.11.2017]. Tillgänglig: <<https://login.pc124152.oulu.fi:9443/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?AN=387285&direct=true&db=nlebk&scope=site>>.
- SO = Svensk ordbok, 2009 [online]. Utg. av Svenska Akademien. Lund. [Citerat 20.9.2020]. Tillgänglig: <<https://svenska.se/so/>>.
- SRS = Suomi–ruotsi-suursanakirja : Stora finsk–svenska ordboken, 2004. Red. av Birgitta Romppanen, Nina Martola, Ilse Cantell & Mats-Peter Sundström. 3. tarkistettu ja päivitetty painos, 2. laitos. Helsinki: Werner Söderström Osakeyhtiö ja Kotimaisten kielten tutkimuskeskus.
- Urban Dictionary: five minutes. I: [urbandictionary.com](http://urbandictionary.com) [online]. [Citerat 30.3.2020]. Tillgänglig: <<https://www.urbandictionary.com/define.php?term=five+minutes>>.
- Valve Corporation 2017: Portal 2 på Steam. I: [steampowered.com](http://steampowered.com) [online]. [Citerat 7.11.2017]. Tillgänglig: <[http://store.steampowered.com/app/620/Portal\\_2/](http://store.steampowered.com/app/620/Portal_2/)>.
- Ventola, Eija; Charles, Cassily & Kaltenbacher, Martin, 2004: Introduction. I: *Perspectives on Multimodality. Document Design Companion Series* [online, EBSCOhost/Uleåborgs universitet], volume 6. Red. av Eija Ventola, Cassily Charles & Martin Kaltenbacher. Amsterdam / Philadelphia: John Benjamins Publishing Company. S. 1–6. [Citerat 9.11.2017]. Tillgänglig: <<https://login.pc124152.oulu.fi:9443/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?AN=387285&direct=true&db=nlebk&scope=site>>.
- Vertanen, Esko, 2007: Ruututeksti tiedon ja tunteiden tulkkina. I: *Olen naisen äärellä. Johdatus audiovisuaaliseen kääntämiseen*, red. av Riitta Oittinen & Tiina Tuominen. 2. painos. Tampere: Tampere University Press. S. 149–170.

Zackariasson, Peter & Wilson, Timothy L., 2010: Paradigm shifts in the video game industry. I: Competitiveness Review: An International Business Journal [online, Emerald/Uleåborgs universitet], vol. 20 no. 2. S. 139–151. [Citerat 22.10.2019]. Tillgänglig: <<https://doi.org/10.1108/10595421011029857>>.